


1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

4 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

VIDEO PINBALL™

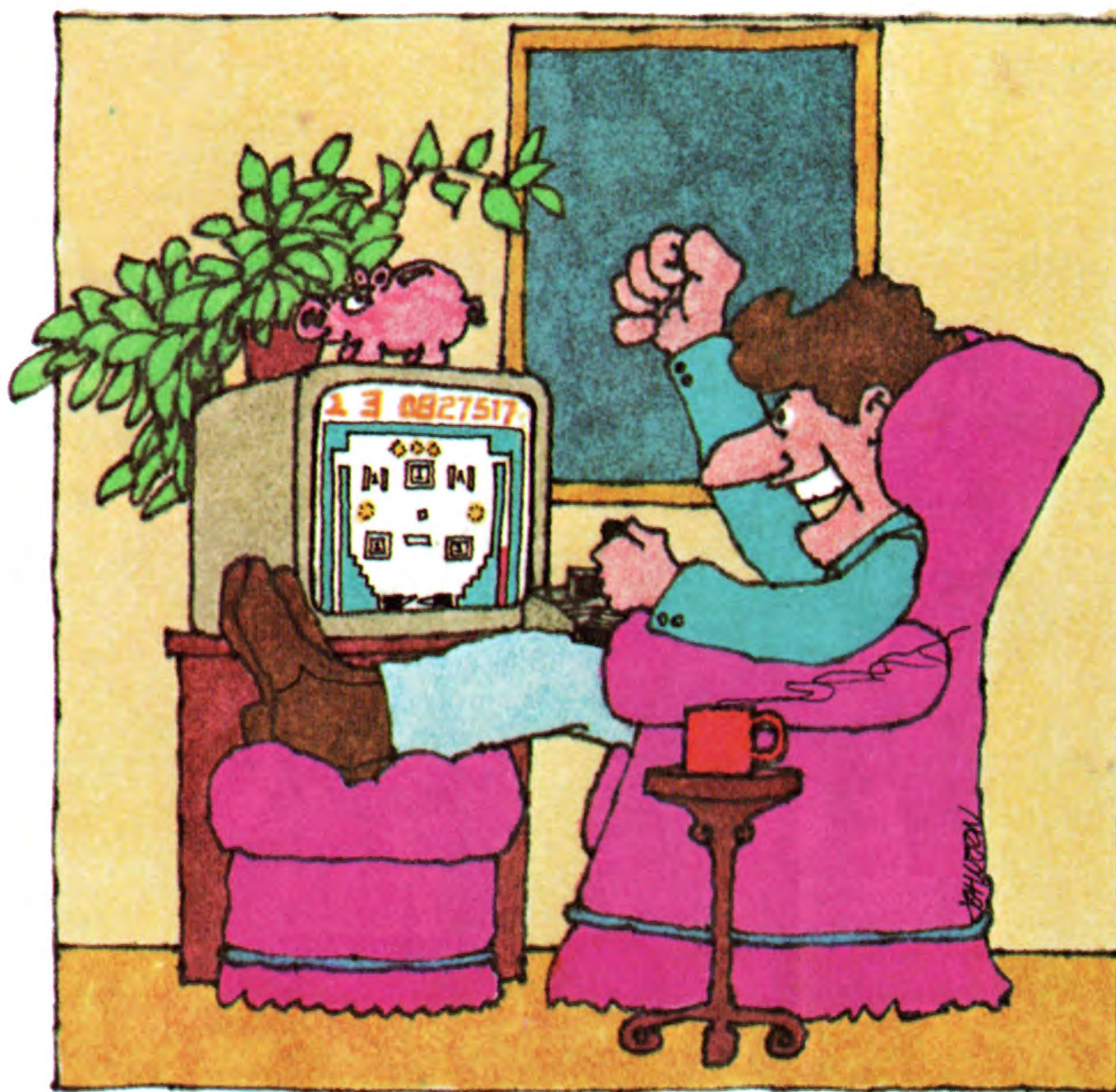


ATARI®

A Warner Communications Company 

CX2648

INTRODUCTION



How many of you out there have always longed to be a pinball wizard? It's a good bet that some of the places you had to go to play a game of pinball weren't the most comfortable for you. Well, relax. Since you were wise enough to invest in this ATARI® VIDEO PINBALL™ Game Program™, you'll never have to worry about being at places with that kind of unsavory atmosphere again.

VIDEO PINBALL has the challenge and the excitement of standard pinball games, and it doesn't have any idea what a quarter is. So not only are you

spared the unpleasant task of stuffing quarters into hungry machines, you have the comfort and the well-being of your home. What more could a pinball enthusiast ask for? And as for you pinball wizards, don't think you can master this one lickety-split. It'll be a while before your wiz rating is restored and in full swing.

Just in case you're a pinball rookie, there's only one thing you need to know. You're going to love it. You may have stayed away from the more traditional places of pinball habitation in the past, but now you're going to see why so

many other people have gone goofy with “pinball madness.” As a matter of fact, you’ll probably catch the fever yourself within about 20 minutes.

So take a deep breath, turn up the stereo, and jump right into **VIDEO PINBALL**. One more thing. Better get yourself a piggy bank for all those quarters you’re going to save.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to keep the ball in play as long as possible and to score as many points as possible.

Pinball is one of the fastest growing indoor sports. It provides many forms of amusement, including competition, challenge, excitement, and stimulation. ATARI’s **VIDEO PINBALL** provides you with the challenge of pinball wizardry in your own home.

VIDEO PINBALL™ is a game of skill and chance. It is like the large arcade pinball games, complete with sounds and bright colors that set the mood for the ultimate **VIDEO PINBALL** challenge.

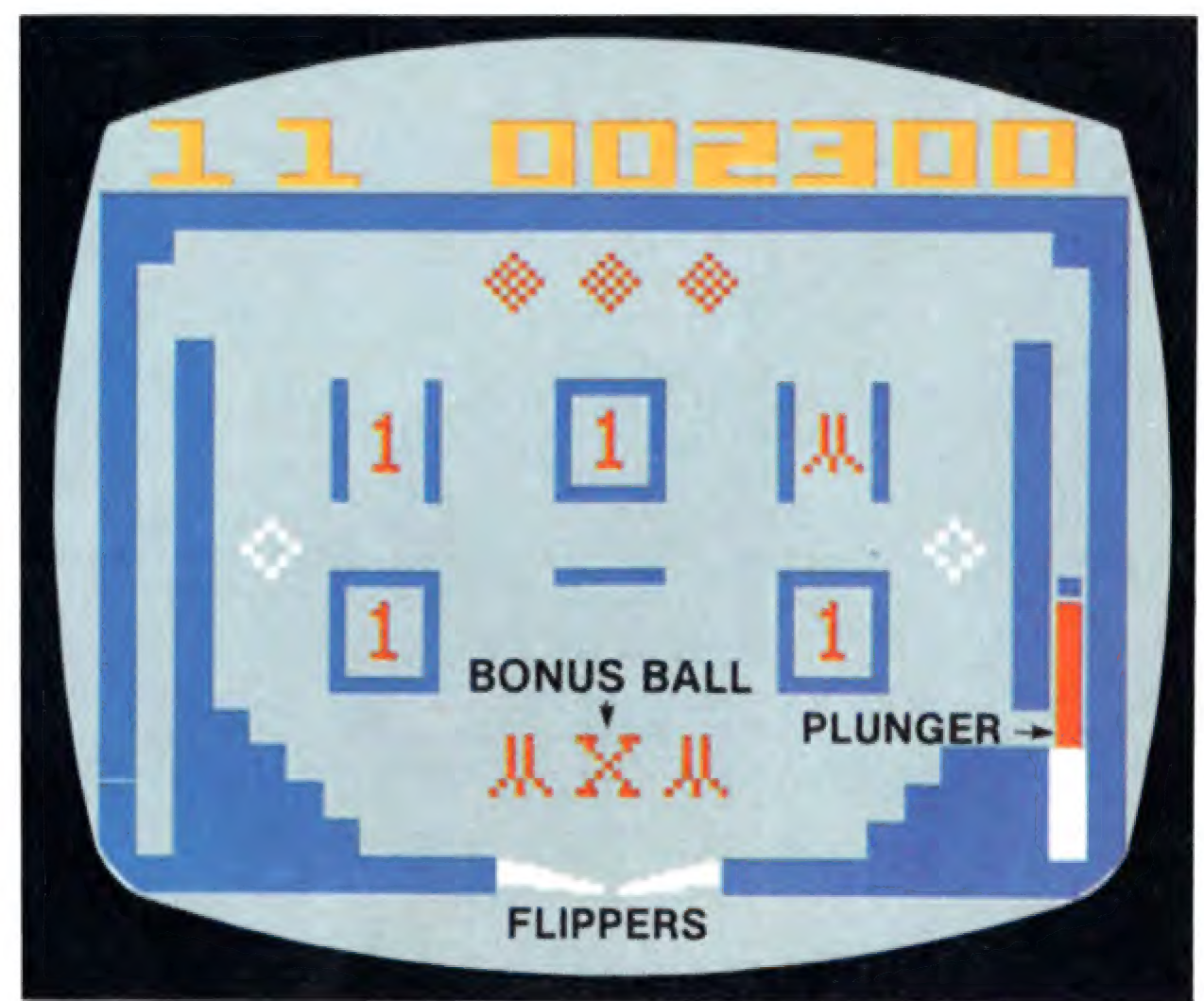


Figure 1

Each player starts with three balls. Every time you hit the ATARI roll-over four times you get an extra ball. The extra ball is indicated by a large X at the bottom of the screen (see Figure 1). Playing **VIDEO PINBALL** requires skillful control of the flippers which are located at the bottom, center of the screen. When the ball drops to the bottom of the screen, you send it back into the playfield by using the flippers. The flippers are controlled with your Joystick

Controller. It’s your job to guide the ball within the playfield hitting bumpers, spinners, targets, and rollovers to score points.

Use your Joystick Controllers to “nudge” the ball, but don’t “nudge” too much or you’ll cause a “tilt.” If you “tilt” the game, your ball scores no more points and any extra balls earned are lost. (See **HELPFUL HINTS** to learn more about nudge and tilt.)

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game.

Hold the controller with the red button to your upper left toward the television screen. Use the **LEFT CONTROLLER** jack for one-player games. See *Section 3 of your owners manual for further details.*

Use the Joystick Controller to move your flippers. Move the Joystick to the right to move the right flipper up, and to the left to move the left flipper up. Move the Joystick up to move both flippers at the same time. (See Figure 2.)

Use your Joystick Controller to start the game. Pull the Joystick down (towards you) to bring the plunger back.

Press the red controller button to release the spring and shoot the ball into the playfield.

You can also use your Joystick Controller to “nudge” or apply “body English” on the ball.

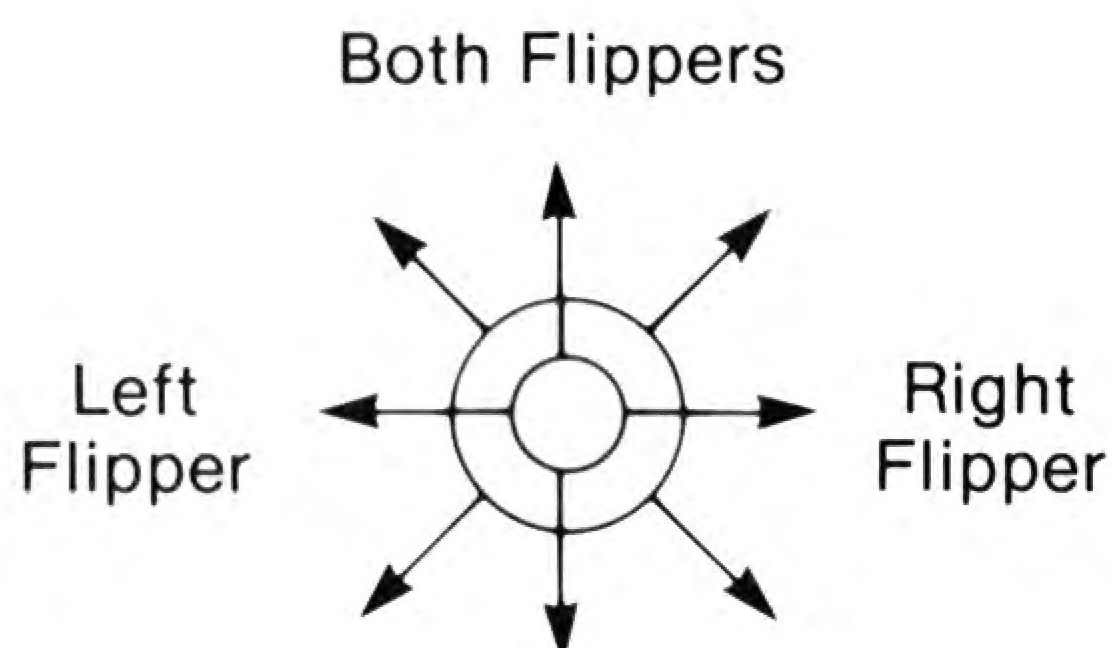
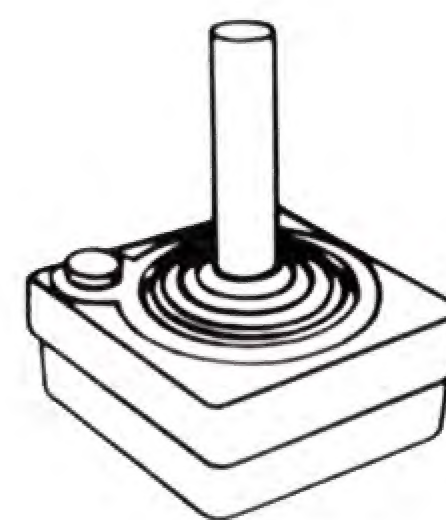


Figure 2

“Nudge” or “body English” means forcing the ball to go in a particular direction. To do this, hold the red button down while you push the Joystick in the direction you want the ball to go. All games allow you to “nudge” the ball. (See **GAME VARIATIONS** for further explanation.)

NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing a Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System™ game.

CONSOLE CONTROLS

To select a **VIDEO PINBALL** game, press down the **game select** switch.

The number of players for each game appears at the upper left corner of the television screen. The game number appears to the right of the player number. (See **Figure 3** for game number and number of players.)

When you have selected the game you want to play, press down the **game reset** switch to start the action.

Each time **game reset** is pressed down the game starts over. When game play starts, the player number and the ball number appear at the top of screen to the left of the score.

DIFFICULTY SWITCHES

VIDEO PINBALL offers two difficulty levels—**a** and **b**. The **a** level is for expert pinball players, also known as pinball wizards. The **b** level game is for the beginning

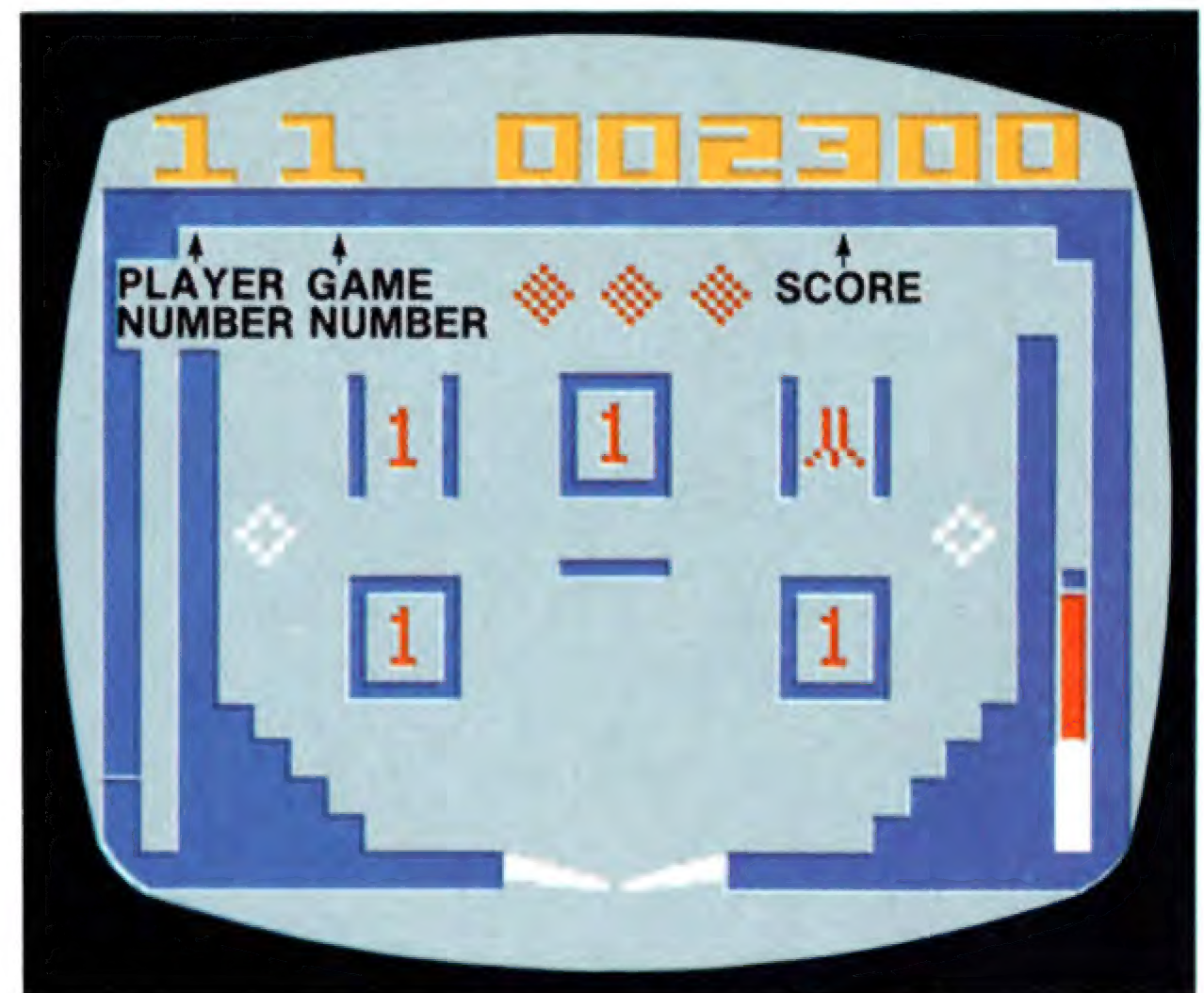


Figure 3

or novice pinball player. The **a** level game has two extra drain holes at the bottom of the play-field. Each **VIDEO PINBALL** player may choose his or her own difficulty level. In a one-player game, use the left difficulty switch. For two-player games, the left player uses the left difficulty switch; the right player uses the right difficulty switch. Difficulty levels may be changed at any time during game play.

SCORING

You score points each time your ball hits targets, bumpers, roll-overs, or spinners. The scoring is fast, and you'll hear special electronic sounds as points are scored. When bonus points are scored the screen flashes. Scores

are posted at the top right of the screen. In two-player games, each player's score appears with each turn. At the end of a two-player game both player's scores alternate at the top of the screen.

Points are scored as follows: (See Figure 4)

SPINNERS

1 point each time the ball hits the spinner.


BUMPERS

100 times their current value. The value inside the bumper increases each time all of the diamond shaped drop targets are knocked down.

DROP TARGETS

100 points each time a drop target is hit.

ATARI ROLLOVER

100 points; after hitting the ATARI rollover four times, you receive an extra ball. Each time it rolls over, the bonus multiplier increases by one. Only one extra ball can be awarded with each turn. The number of ATARI rollovers hit is indicated at the bottom of the screen by one  for each hit.

LEFT ROLLOVER

100 points each time it rolls over. Its value increases by one with each hit. When the ball drains, you receive 1000 points for each time it has rolled over (up to 4000 points).

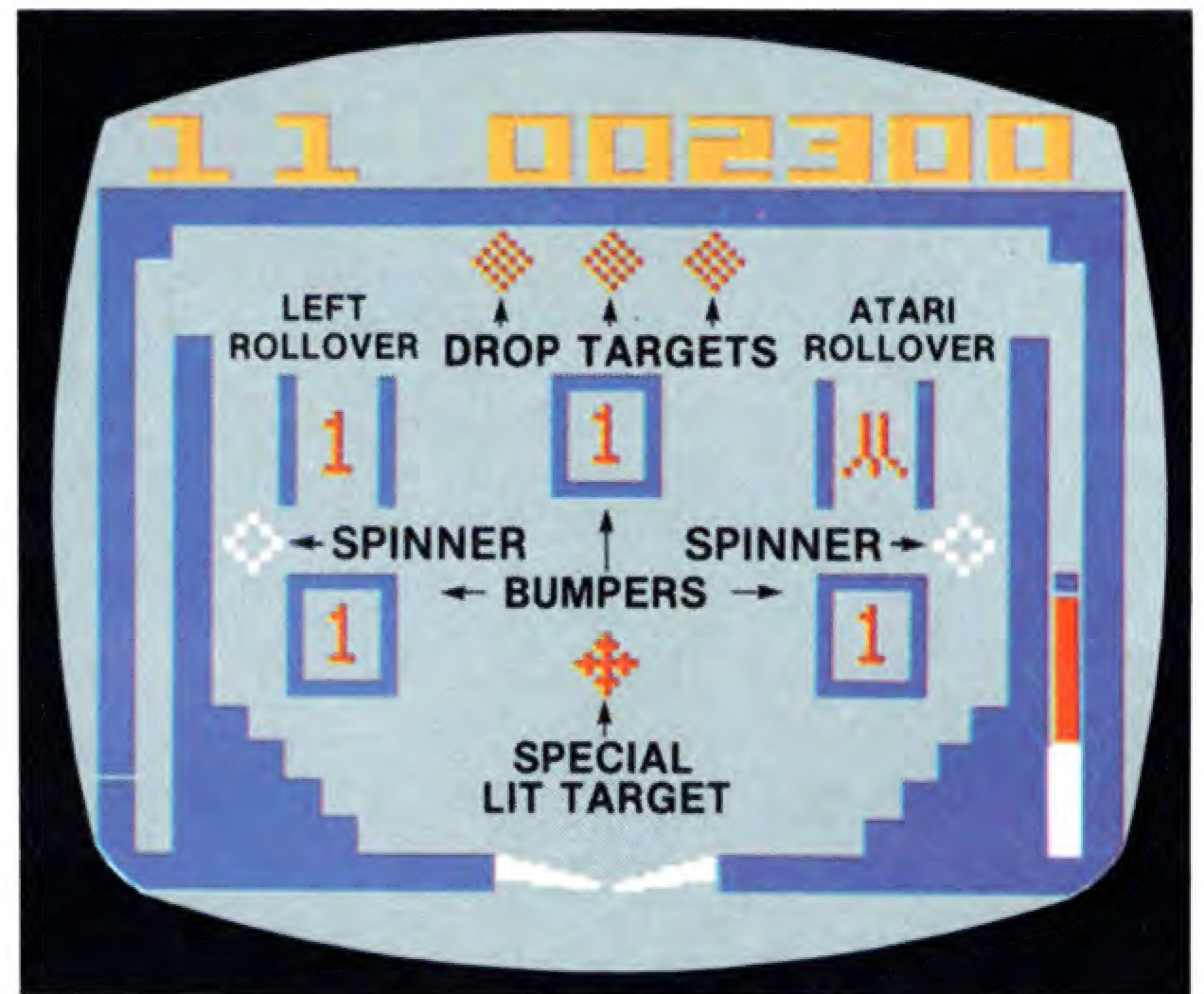


Figure 4

SPECIAL LIT TARGET

This target lights up for only four seconds. It is located between the two lower bumpers. Each time it is hit, the screen flashes and you score 1000 points.

The bonus multiplier is tallied at the end of a turn.

This rapid scoring is accompanied with a “whirring” sound. When you have scored one million points the score rolls over and starts again. When this happens you do not lose the additional 999999 points, they remain part of your score.

GAME VARIATIONS

VIDEO PINBALL has four exciting game variations. There are two games for one player and two

games for two players. The variations are:

GAME 1 is a one-player game. GAME 1 allows you to nudge the ball. Too much nudge will cause you to lose the ball (TILT) and any extra ball is lost. During GAME 1 the bumper values are accumulated for an entire game.

GAME 2 is a two-player version of GAME 1. Each player takes a turn with one ball at a time. The turn lasts until the ball drains. Each player's score appears at the top of the screen with each turn. The left player is always player number one.

GAME 3 is a one-player game similar to GAME 1 except that the bumper values are not accumulated. The bumper values are reset with each new ball. GAME 3 is just a bit tougher than GAME 1. For a real challenge, try GAME 3 with difficulty level **a**.

GAME 4 is a two-player version of GAME 3. Each player takes a turn with one ball at a time. The turn lasts until the ball drains. Each player's score appears at the top of the screen with each turn. As in GAME 2, the left player starts the game.

HELPFUL HINTS

TILT

Tilt is caused by nudging the ball too much. When a tilt occurs, the top portion of the television screen turns red, your flippers are frozen, you cannot score points, and eventually the ball is lost through a drain. If an extra ball was earned before a tilt, you lose it. You still retain the bonus earned from the left rollover.

NUDGE

Nudging can be very helpful in preventing a lost ball. If the ball gets too close to a drain, you can use a nudge to move the ball and prevent it from dropping down the drain. Nudge the ball by holding the red controller button down while pushing the Joystick in the direction you want the ball to go.

You can also use a nudge to help score points by nudging the ball towards a rollover or target.

BANK SHOT

Use the flippers to maneuver the ball so that it rebounds off a play-field device (bumper, rollover, etc.), and then moves toward a specific target.

PLUNGER

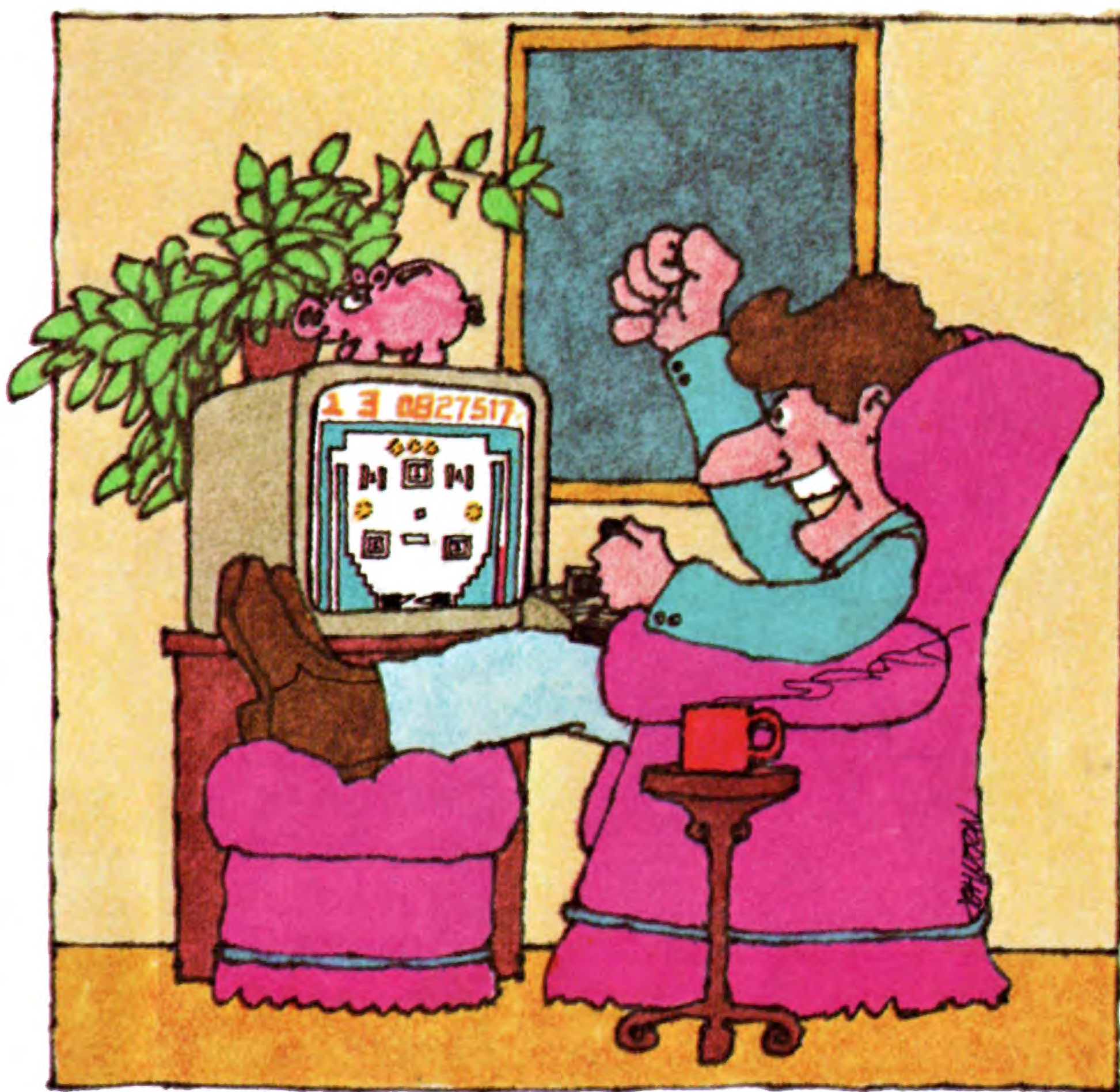
Experiment with the plunger. Try pulling it halfway back, or all the way back, or anywhere in between. You might find you have better control over the ball with a particular plunger setting. Sometimes, a combination of plunger setting and nudging will help send the ball in the direction of the ATARI rollover.

4 JEUX VIDEO

VIDEO PINBALL™

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™ cartridge, mettez toujours à l'arrêt (**off**) l'interrupteur marche-arrêt (**power**). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ game ATARI®.

INTRODUCTION



Combien parmi vous ont toujours rêvé d'être un professionnel du flipper? Nous parions que les endroits où vous allez habituellement jouer vos parties de flipper ne sont pas assez confortables pour vous.

Eh bien relaxez-vous! Il suffit d'être assez sage pour investir dans une cassette de **PINBALL™** (flipper) d'ATARI®, et vous n'aurez plus besoin d'aller dans des endroits où règne une atmosphère désagréable.

VIDEO PINBALL vous offre toute l'excitation d'un vrai jeu flipper et il n'a pas la moindre idée de ce qu'est une pièce de monnaie. Non seulement vous n'avez pas besoin

de mettre des pièces dans des machines dévorantes, mais en plus vous êtes bien installé chez vous. Qu'est ce qu'un amateur de flipper peut demander de plus?

Quant aux tours du **PINBALL**, ne pensez pas que vous allez les déjouer assitôt. Il vous faudra quelques temps pour gagner quelques points et pour gagner complètement.

Pour le cas où vous seriez un professionnel du flipper, il y a une seule chose que vous devez savoir. Vous allez tomber amoureux de lui. Vous n'avez peut-être jamais fréquenté les endroits où l'on joue au flipper, mais maintenant vous allez comprendre

pourquoi tant de gens en sont devenus "dingos". Comme symptôme vous allez probablement attraper la fièvre vous même, à peu près dans les 20 minutes.

Alors respirez profondément, allumez la stéréo, et jouez aussitôt au **VIDEO PINBALL**. N'oubliez pas de vous procurer une tirelire pour tout l'argent que vous allez épargner.

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est de garder la balle aussi longtemps que possible et de marquer autant de points que possible.

Le flipper est un jeu qui connaît un développement spectaculaire. On peut s'y amuser de beaucoup de manières, en y ajoutant la compétition, le défi, l'excitation, et la stimulation. Le **VIDEO PINBALL** d'ATARI vous lance le défi d'un professionnel du flipper dans votre propre maison.

VIDEO PINBALL est un jeu d'adresse et de chance.

C'est comme un vrai flipper, avec des sons et des couleurs vives qui vous mettent dans une bonne disposition pour le tournoi le plus sophistiqué du **VIDEO PINBALL**.

Chaque joueur commence avec trois boules. Chaque fois que vous touchez la borne ATARI 4 fois, vous avez droit à une boule supplémentaire. La boule supplémentaire est indiquée par un grand X en bas de l'écran (Figure 1). Jouer au **VIDEO PINBALL** requiert une habile maîtrise des flippeurs situés en bas de l'écran, au centre.

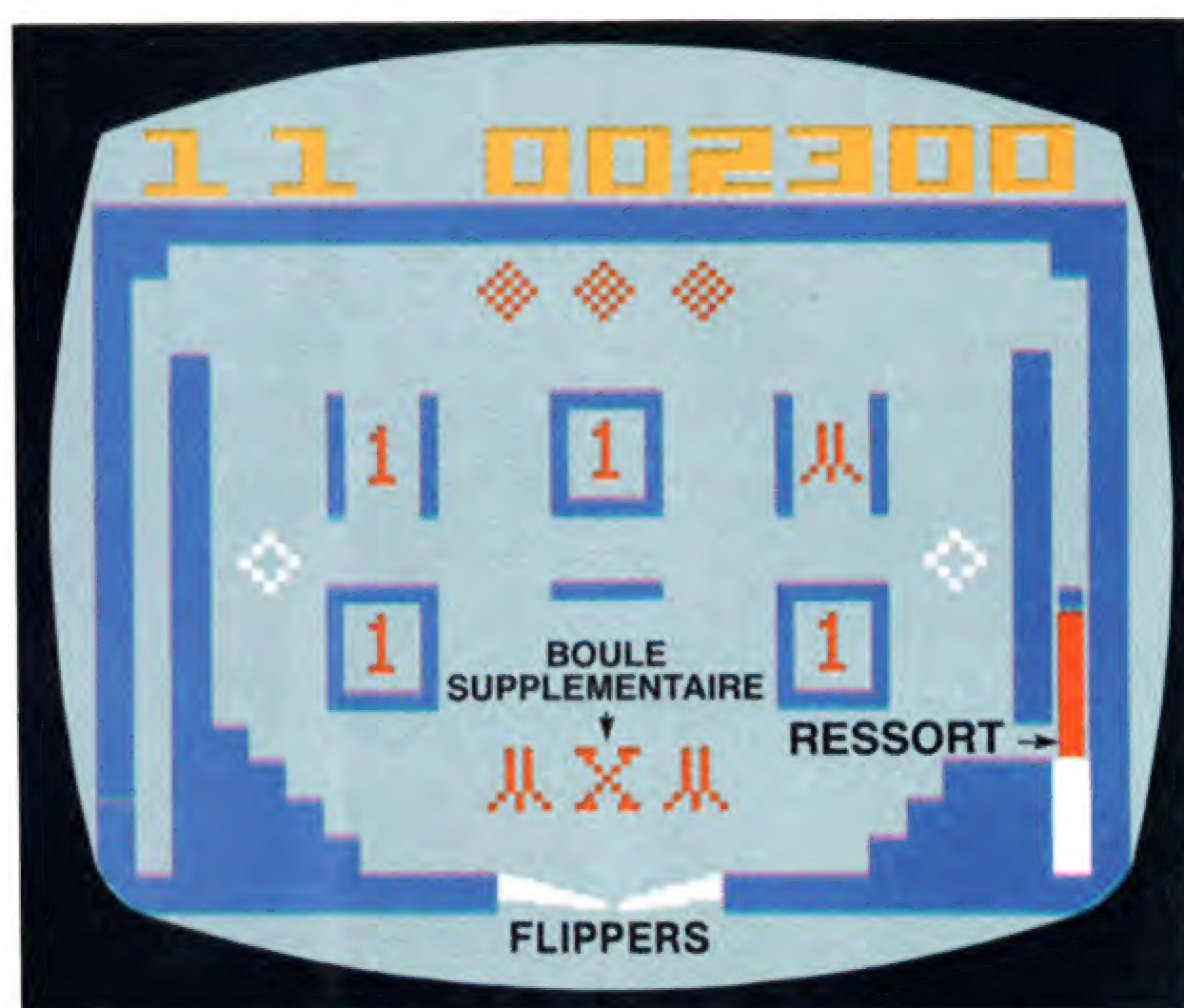


Figure 1

Quand la boule tombe en bas de l'écran, vous la renvoyez dans le terrain de jeu en vous servant des flippers. Les flippers sont contrôlés par vos commandes à manette. C'est à vous de guider la boule dans le terrain de jeu en touchant les "BUMPERS", les "SPINNERS", les "TARGETS" et les "ROLLOVERS" pour marquer des points.

Utilisez vos commandes à manette pour envoyer la boule (NUDGE), mais ne l'envoyez pas trop fort,

car vous provoquerez un "TILT". Si vous faites tilt, votre boule ne marquera plus de point et toute boule supplémentaire gagnée sera

perdue. (Voir INDICATIONS POUR VOUS AIDER A JOUER pour en savoir plus sur le "NUDGE" et le "TILT".)

UTILISATION DES COMMANDES

Avec cette cassette ATARI® utilisez les commandes à manette.

Assurez vous que les commandes sont bien branchées dans les prises au dos de votre Video Computer System™ game.

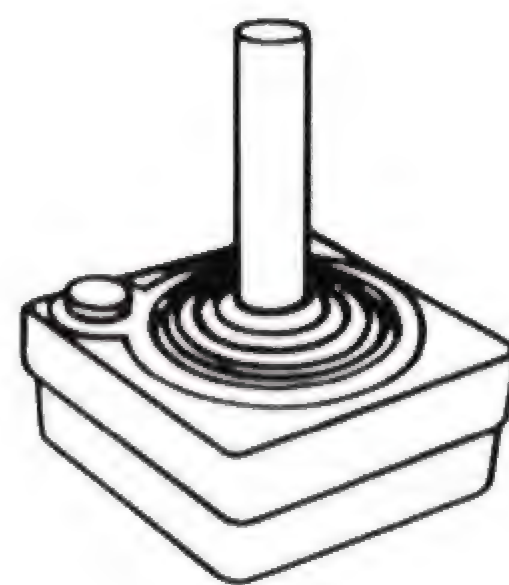
Tenez les commandes, le bouton rouge dirigé vers l'écran de télévision. Pour les parties à un seul joueur utilisez la prise de commande de gauche LEFT. Reportez vous au mode d'emploi du Video Computer System pour plus de détails.

Utilisez vos commandes à manette pour bouger vos flippers. Déplacez la manette vers la droite pour actionner vers le haut le flipper de droite, vers la gauche pour le flipper de gauche. Déplacez vers le haut la manette pour actionner les deux flippers ensemble et au même moment (Figure 2).

Utilisez vos commandes à manette pour commencer le jeu. Tirez la manette vers le bas (vers vous) pour ramener le ressort qui sert à envoyer la boule.

Appuyez sur le bouton rouge de la commande pour relâcher le ressort et lancez la balle dans le terrain de jeu.

Vous pouvez aussi utiliser les commandes à manette pour faire un



Les 2 flippers ensemble

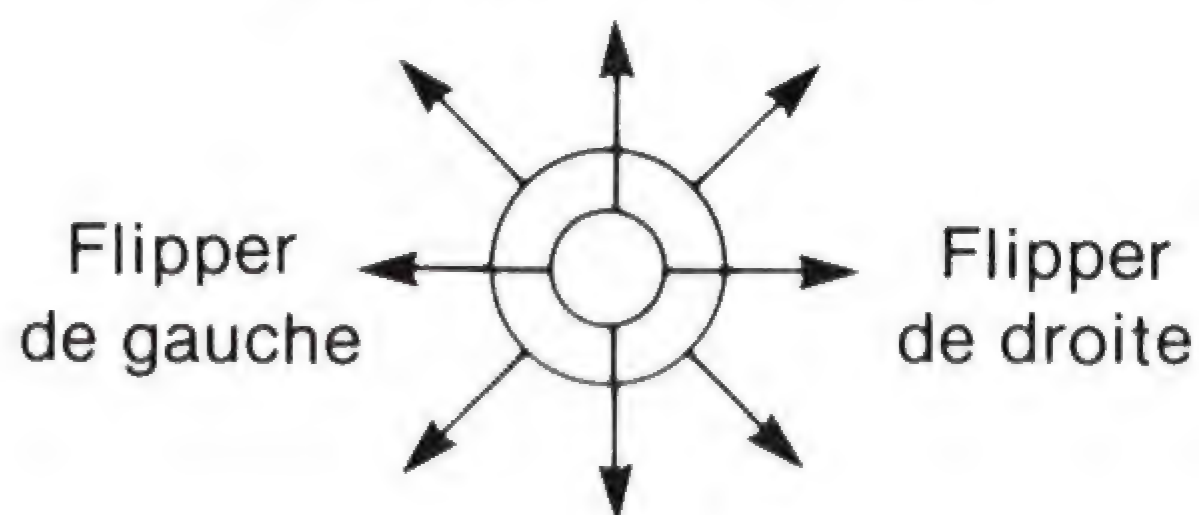


Figure 2

"Nudge" ou pratiquer le "Body English".

Nudge ou Body English signifie forcer la boule à aller dans une direction particulière. Pour faire cela, tenez le bouton rouge enfoncé tandis que vous poussez la manette dans la direction où vous voulez envoyer votre boule.

Tous les jeux vous permettent de faire un "Nudge". (Voir VARIANTES DE JEUX pour plus d'explications.)

COMMANDES DU PUPITRE

Pour sélectionner un jeu du VIDEO PINBALL appuyez sur le sélecteur de jeu **game select**.

Le nombre de joueurs pour chaque partie apparaît en haut à gauche de l'écran. Le numéro du jeu apparaît à droite du nombre de joueurs (voir Figure 3 pour le numéro du jeu et le nombre de joueurs).

Quand vous avez sélectionné le jeu auquel vous désirez jouer, appuyez sur **game reset** pour commencer l'action.

Chaque fois que vous appuyez sur **game reset** le jeu recommence. Quand le jeu commence, le numéro de joueur et le numéro de la boule apparaissent en haut de l'écran à gauche du score.

SÉLÉCTEUR DE DIFFICULTÉ:

VIDEO PINBALL™ vous offre deux niveaux de difficulté - **a** et **b**. Le niveau **a** est destiné à un joueur de flipper expert, reconnu comme un "professionnel du flipper". Le niveau **b** est destiné à un joueur de flipper débutant ou novice. Le niveau **a** a deux

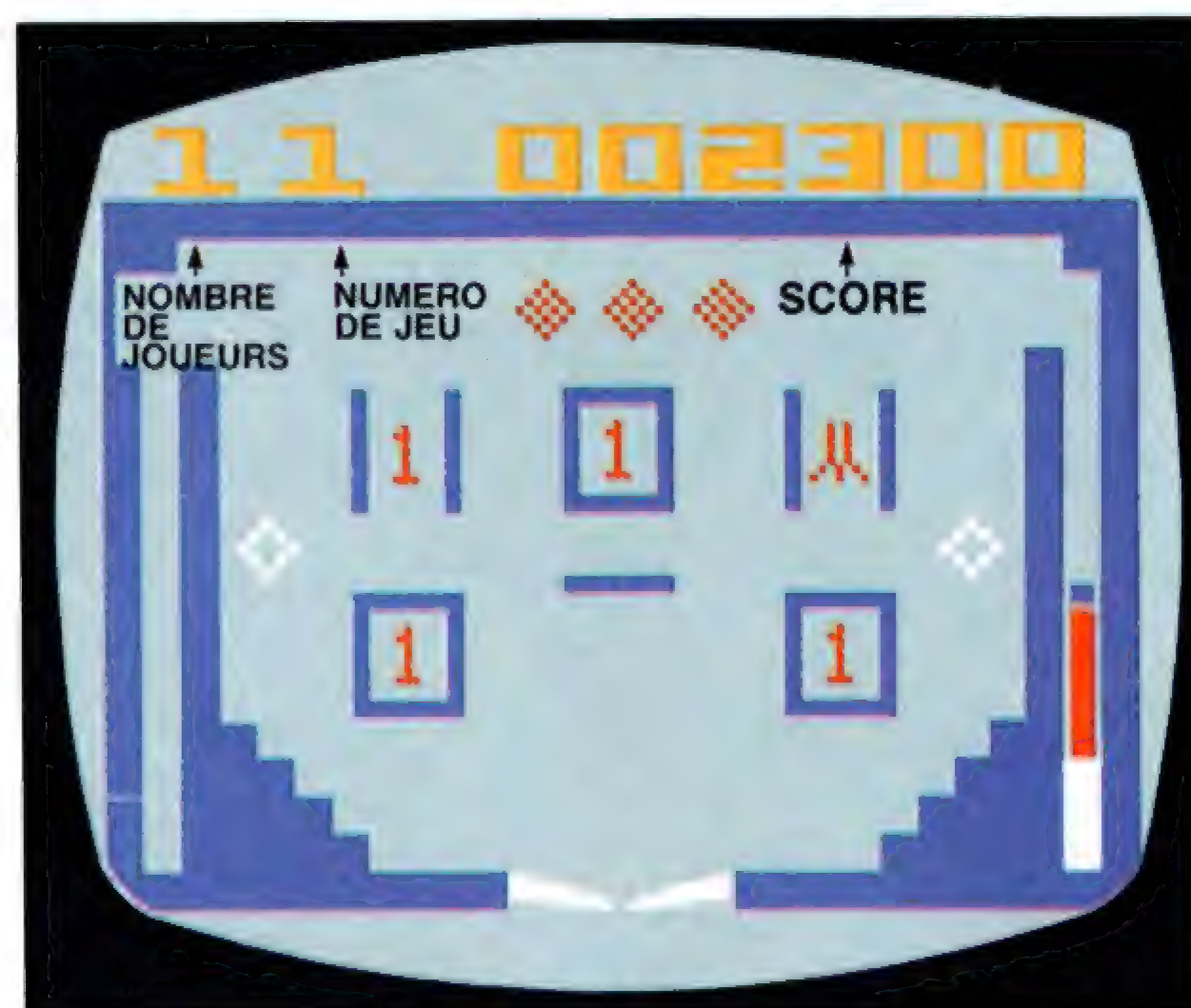


Figure 3

couloirs supplémentaires en bas du terrain de jeu.

Chaque joueur de VIDEO PINBALL peut choisir son niveau de difficulté. Dans une partie à un seul joueur, utilisez le sélecteur de difficulté de gauche. Pour les parties à deux joueurs, le joueur de gauche utilise le sélecteur de gauche; le joueur de droite, le sélecteur de droite. Les niveaux de difficulté peuvent être changés n'importe quand en cours de partie.

SCORE

Vous marquez des points chaque fois que votre boule touche des TARGETS, des BUMPERS, des ROLLOVERS ou des SPINNERS. Le marquage est rapide et vous entendez un son électronique spécial quand les points son mar-

qués. Quand vous marquez des bonus, l'écran lance des éclairs.

SPINNERS

1 point chaque fois que la boule touche un SPINNER.

BUMPERS

100 fois leur valeur normale. La valeur inscrite sur le BUMPER croit chaque fois que toutes les cibles en forme de carreau (DROP TARGETS) sont frappées.

DROP TARGETS

100 points à chaque fois qu'une DROP TARGET est touchée.

ATARI ROLLOVER

100 points; après frappé l'ATARI ROLLOVER 4 fois, vous recevez une boule supplémentaire. Chaque fois que vous passez au-dessus, le multiplicateur de bonus augmente d'un point. Une seule boule supplémentaire peut être accordée par tour. Le nombre de coups donnés dans les ATARI ROLLOVERS est indiqué en bas de l'écran par un **11** pour chaque coup.

ROLLOVER DE GAUCHE

100 points chaque fois que vous passez au-dessus. Sa valeur augmente d'un point à chaque coup. Quand la boule tombe dans le couloir, vous recevez 1000 points chaque fois qu'elle passe au-dessus du couloir (jusqu'à 4000 points).

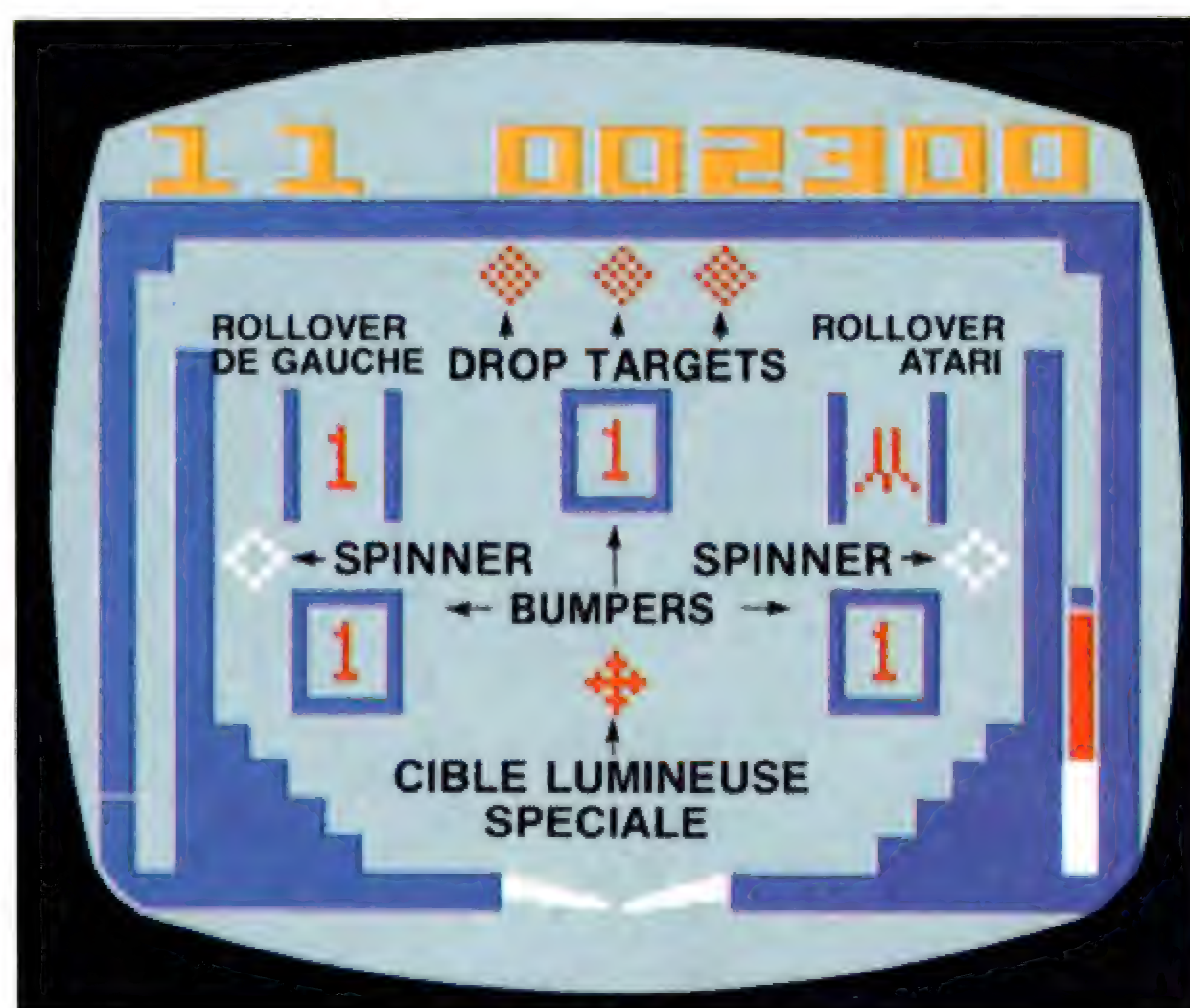


Figure 4

CIBLE LUMINEUSE SPECIALE

Cette cible s'allume seulement pendant 4 secondes. Elle se trouve entre les deux BUMPERS du bas. Chaque fois qu'elle est touchée, l'écran lance des éclairs.

Le bonus est compté à la fin du tour.

Ce score rapide est accompagné par un bourdonnement. Quand vous avez marqué 1,000,000 de points le score tourne et repart à zéro. Quand cela arrive ne perdez pas les 999,999 points, ils font partie de votre score.

VARIANTES DE JEU

VIDEO PINBALL a 4 variantes de jeu amusantes. Il y a deux jeux pour un joueur, et deux jeux pour deux joueurs. Les variantes sont les suivantes:

JEU 1

Jeu pour un joueur. Le jeu 1 vous permet de faire un "NUDGE" sur la boule. Trop de "NUDGES" vous feront perdre la boule (TILT) et toute boule supplémentaire est perdue. Pendant le jeu 1 les points que vous aurez eus en frappant les BUMPERS sont accumulés pour une partie entière.

JEU 2

Version pour deux joueurs du jeu 1. Chaque joueur prend son tour avec une seule boule. Le tour dure jusqu'à ce que la boule tombe. Le

score de chaque joueur apparaît en haut de l'écran à chaque tour. Le joueur de gauche commence toujours à jouer le premier.

JEU 3

Ce jeu pour un joueur est similaire au jeu 1, excepté que les points des BUMPERS ne s'accumulent pas. Les points des BUMPERS touchés sont annulés à chaque nouvelle boule. Le jeu 3 est juste un peu plus difficile que le jeu 1. Pour un vrai tournoi, essayez le jeu 3 avec le niveau de difficulté A.

JEU 4

Version du jeu 3 pour deux joueurs. Chaque joueur prend son tour avec une seule boule. Le jeu dure jusqu'à ce que la boule tombe.

INDICATIONS POUR VOUS AIDER A JOUER

TILT

Le tilt est provoqué par le "NUDGE" de la boule trop fréquent. Quand un tilt se produit, la partie du haut de l'écran devient rouge, vos flippers sont immobilisés, vous ne pouvez pas marquer de point, et éventuellement, vous perdez la boule. Si vous aviez gagné une boule supplémentaire avant un tilt, vous la perdez. Vous conservez cependant le bonus gagné du ROLLOVER gauche.

NUDGE

Faire un "NUDGE" peut vous aider de manière considérable pour vous empêcher de perdre une boule. Si la boule passe trop près du trou, vous pouvez faire un NUDGE pour la déplacer et l'empêcher de tomber. Faites faire un NUDGE à la boule en appuyant sur le bouton rouge de la commande tandis que vous poussez la manette dans la direction où vous voulez envoyer la boule. Vous

pouvez aussi faire un NUDGE pour remonter vos points, en poussant la boule vers un ROLLOVER ou une TARGET.

BANK SHOT

Utilisez les flippers pour manoeuvrer la boule de telle façon qu'elle rebondisse d'un des obstacles du terrain de jeu (BUMPER, ROLLOVER, etc.) vers une cible spécifique.

PLUNGER

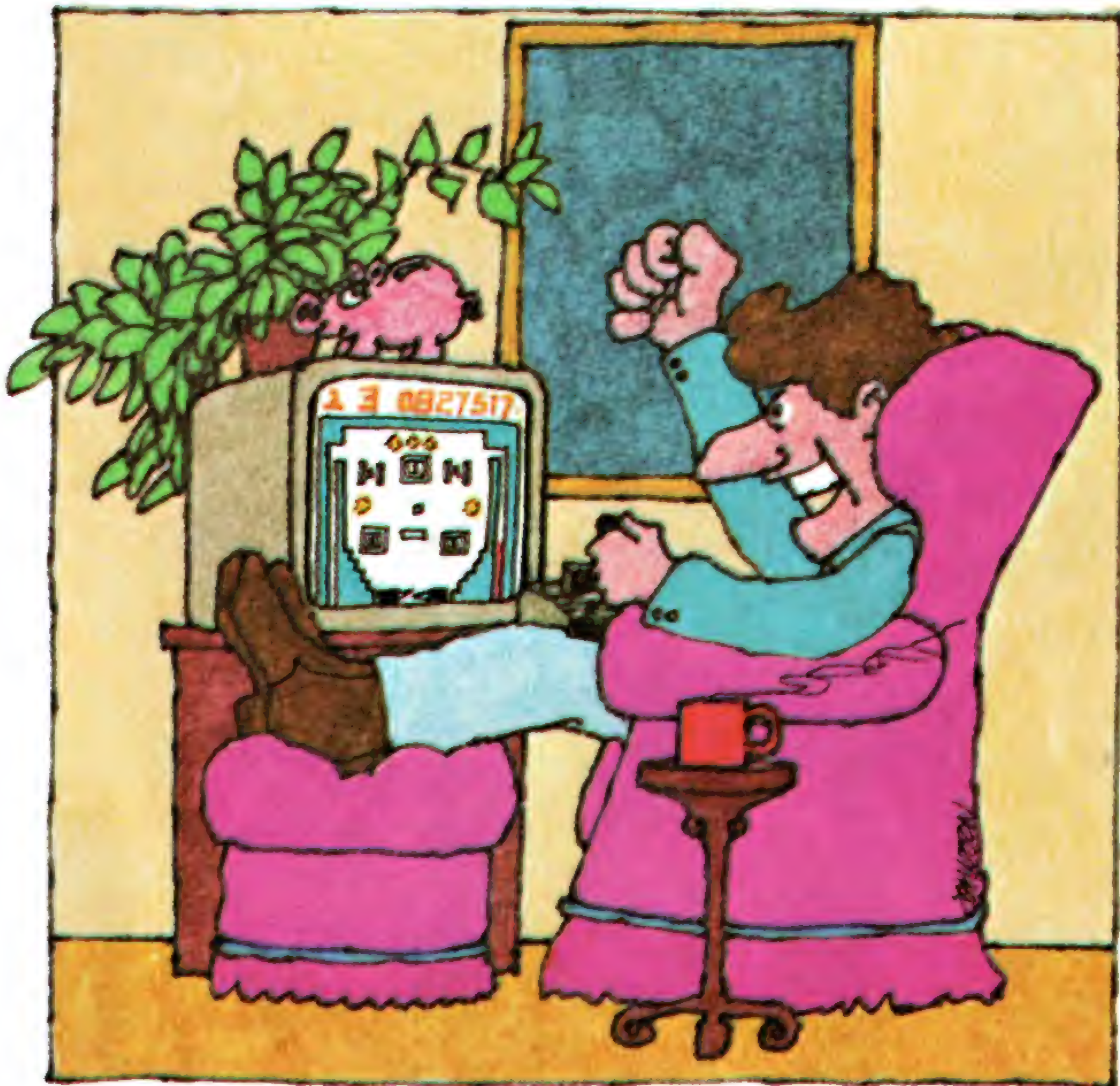
Essayez de vous servir du ressort en le tirant à moitié, ou complètement ou n'importe où entre ces deux distances. Vous aurez peut être un meilleur contrôle de la boule avec une façon particulière de tirer le ressort. Vous servir du ressort d'une façon spéciale tout en faisant un NUDGE vous aidera à lancer la boule dans la direction du ROLLOVER ATARI.

4 TELE-SPIELE

VIDEO PINBALL™

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program™ cartridge den Konsolenstromschalter (**power**) stets AUS (**off**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer System™ game verlängert

EINFÜHRUNG



Wieviele von Ihnen haben sich schon gewünscht, so ein richtiges Flipper As zu sein? Und man darf annehmen, daß viele der Flipper-Salons, in denen Sie spielten, nicht immer ganz Ihrem Ideal von Räumlichkeiten entsprachen? Das ist nun vorbei! Sie haben sich klugerweise dieses **ATARI® VIDEO PINBALL™** Game Program™ angeschafft, und brauchen sich nicht mehr der Spielhöhlenatmosphäre auszusetzen.

VIDEO PINBALL ist so herausfordernd und spannend wie die Standard Flipperspiele—ohne Münzeinwurf. Somit bleibt es Ihnen nicht nur erspart, eine hungrige

Maschine zu füttern, sondern Sie sitzen dazu noch zu Hause bequem im Sessel. Für den Flipperfan ein Paradies! Und was so ein echtes Flipper-As ist: glauben Sie nicht, Sie schaffen dies hier im Handumdrehen! Es wird ganz schön dauern, bis Sie wieder Ihre gewohnten Rekorde verzeichnen können.

Sind Sie jedoch Flipper-Anfänger, brauchen Sie nur eins zu wissen: es wird Ihnen Spaß machen! Denn haben Sie sich, aus was für Gründen auch immer, den traditionellen spielsalons Ferngehalten, werden Sie bald erkennen, was es mit der Flipperei auf sich hat. Und wer weiß, ob

nicht auch Sie in, sagen wir ungefähr 20 Minuten, ausflippen werden?

Lehnen Sie sich also zurück, legen Sie eine Platte auf, und tauchen

Sie tief hinein ins Flippervergnügen. Halt! Noch eins: stellen Sie ein Sparschwein neben sich auf, für all die Markstücke, die Sie nun sparen.

ZIEL DES SPIELES

Das Ziel des Spieles ist, es, den Ball so lange wie möglich im Spiel zu behalten, und so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Flipper ist der an Beliebtheit am schnellsten zunehmende Hallensport. Er bietet Unterhaltung, Wettkampf, Herausforderung, Spannung, und Stimulation. **ATARI® VIDEO PINBALL™** bietet Flipperaktion in den eigenen vier Wänden.

VIDEO PINBALL ist ein Spiel der Geschicklichkeit und des Glücks. Es entspricht dem Flipperspiel der Spielsalons, ausgerüstet mit Akustik und popigen Farben—also mit allem, was zum optimalen **VIDEO PINBALL™** Erlebnis gehört.

Jeder Spieler fängt mit drei Bällen an. Jedesmal, wenn Sie den ATARI Rollover vier Mal treffen, erhalten Sie einen Freiball. Der Freiball ist am unteren Rand des Bildschirms durch ein großes X gekennzeichnet (siehe Abbildung 1). **VIDEO PINBALL** erfordert geschicktes Manövrieren der Flipper, die sich unten in der Mitte des Bildschirms befinden. Fällt der Ball nach unten, schießen Sie ihn mit den Flippern ins Spielfeld zurück. Sie steuern die Flipper mit

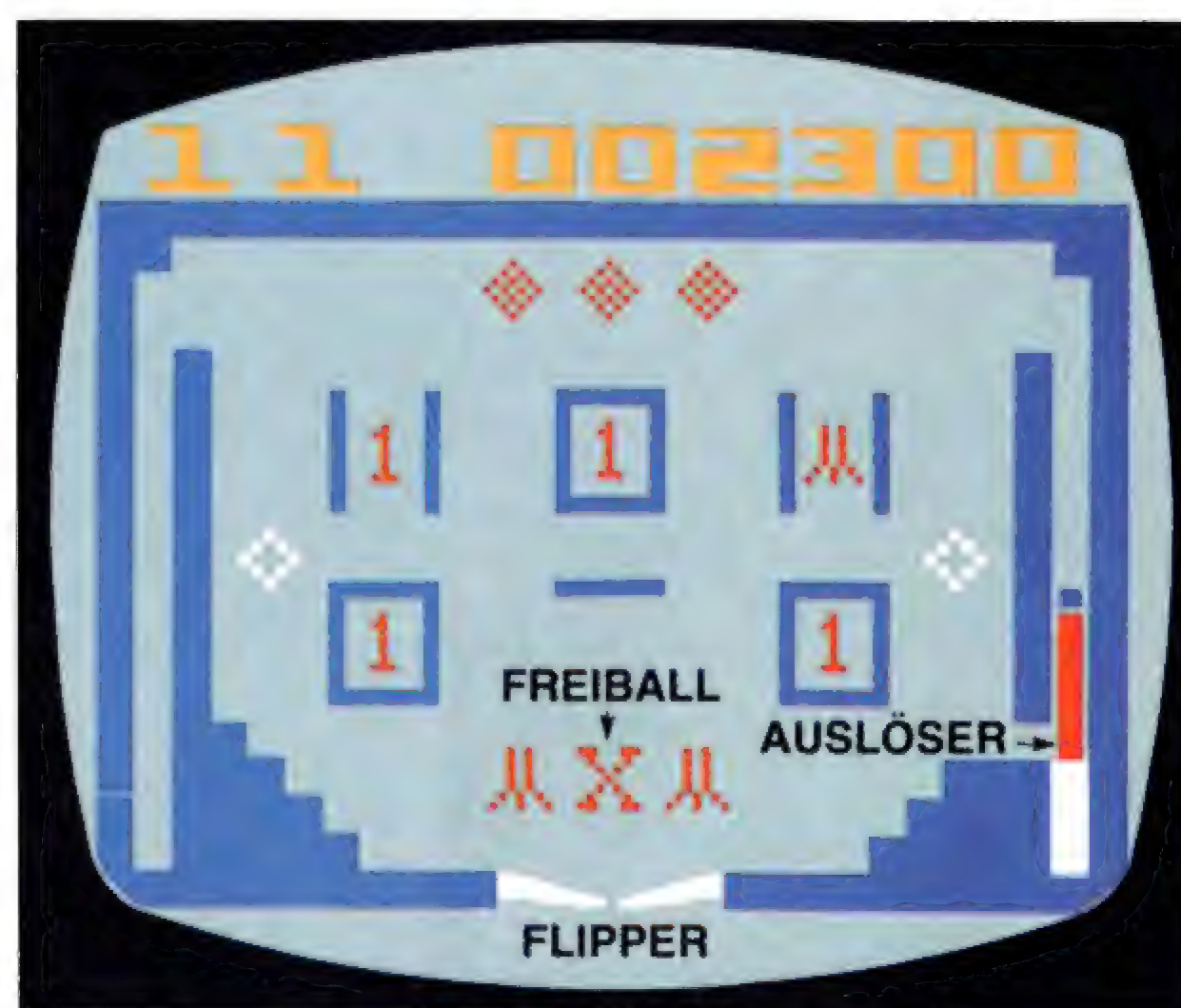


Bild 1

den Steuerknüppeln. Um Punkte zu sammeln, müssen Sie den Ball im Spielfeld so steuern, daß er Abpraller, Spinner, Zielscheiben, und Rollover treffen kann.

Benützen Sie die Steuerknüppel, um den Ball leicht zu "rempeln"; "rempeln" Sie zu stark, verursachen Sie Stillstand ("tilt"). In einem solchen Fall erzielt der Ball keine weiteren Punkte, und Freibälle gehen verloren. (Für weitere Information über "Rempeln" und "Tilt" sehen Sie bitte unter NÜTZLICHE TIPS nach).

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit diesem ATARI® Game Program™ cartridge benützen Sie die Knüppelsteuerungen.

Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Steuerungskabel fest in den Buchsen Ihres Video Computer System™ steckt.

Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Fernsehschirm zeigt. Bei Spielen für einen Spieler benützen Sie die linke Buchse (LEFT CONTROLLER). Lesen Sie mehr darüber unter Abschnitt 3 der Spielanleitung.

Benützen Sie die Steuerknüppel, um die Flipper zu bewegen. Eine Steuerknüppelbewegung nach rechts regelt den rechten, eine nach links den linken Flipper. Eine Aufwärtsbewegung des Steuerknüppels bewegt beide Flipper gleichzeitig. (siehe Abbildung 2.)

Benützen Sie die Knüppelsteuerung, um das Spiel zu beginnen. Ziehen Sie den Knüppel nach unten, (zu sich her) um den Auslöser zu spannen. Drücken Sie den roten Knopf, um die Sprungfeder auszulösen, und den Ball ins Spielfeld zu schießen.

Der Steuerknüppel kann dazu dienen, den Ball durch "Rempeln" und "Body English" zu beeinflussen. Beide bedeuten, daß der Ball in eine bestimmte Richtung gezwungen wird. Um

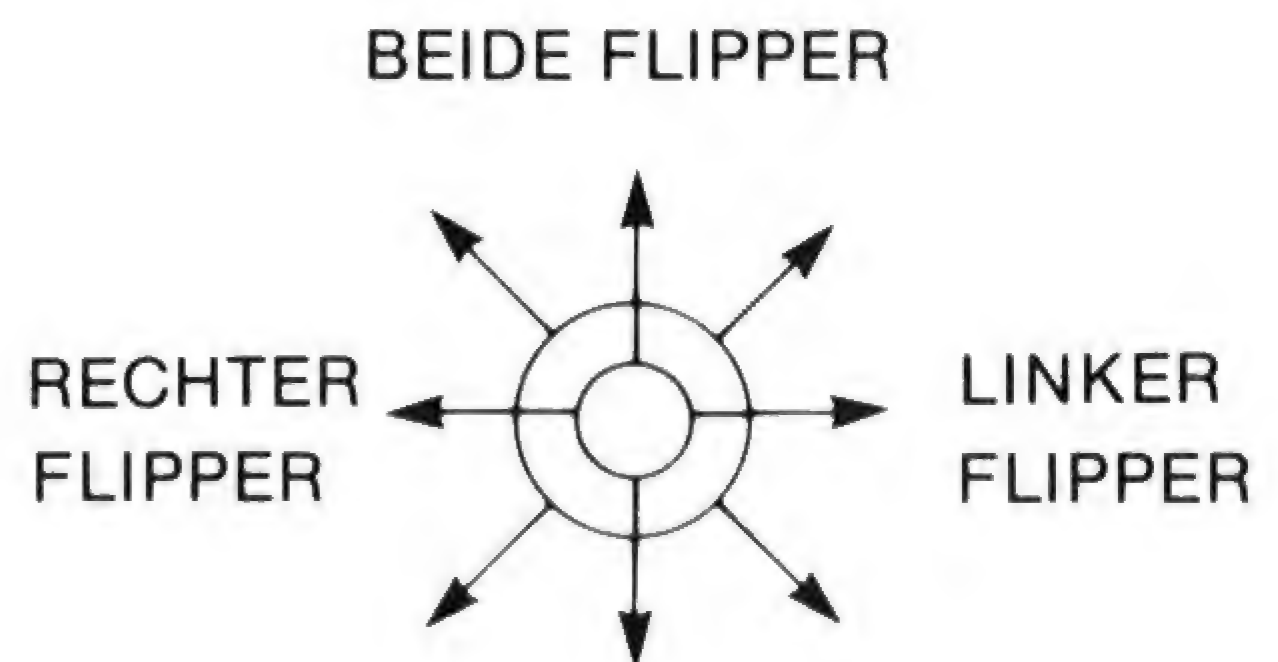
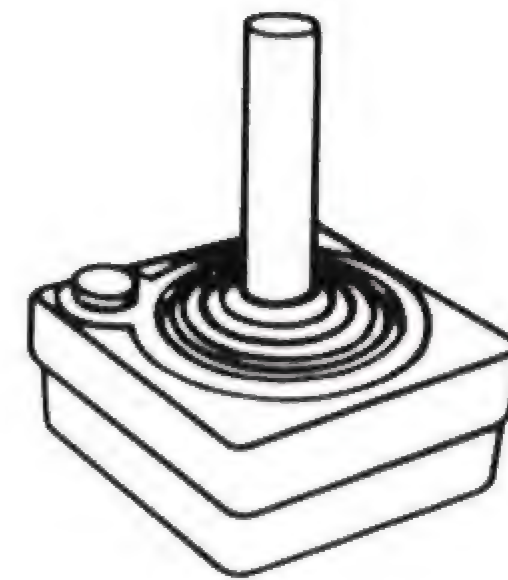


Bild 2

dies zu erreichen, drücken Sie den roten Knopf, Während Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Ballrichtung bewegen. Bei allen Spielen ist "Rempeln" möglich. (Weitere Hinweise finden Sie unter SPIELVARIATIONEN.)

KONSOLENSTEUERUNG

Um ein VIDEO PINBALL Spiel zu wählen, drücken Sie den Spielwahlschalter (**game select**).

Die Spieleranzahl eines jeden spieles wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Die Spielnummer erscheint rechts von der Spieleranzahl. (siehe Abbildung 3.)

Haben Sie sich für ein bestimmtes Spiel entschieden, drücken Sie den Spielrücksetzschalter (**game reset**), und beginnen.

Jedesmal, wenn Sie den Game Reset-Schalter drücken, fängt das Spiel von vorne an. Beginnt das Spiel, wird die Spieleranzahl und die Ballzahl oben am Bildschirm, links von der Spielstandanzeige, angezeigt.

Schwierigkeitsschalter (DIFFICULTY)

VIDEO PINBALL hat zwei Schwierigkeitsstufen—**a** und **b**. Die **a**-Stufe ist für Flipperexperten, die **b**-Stufe für Anfänger. Die

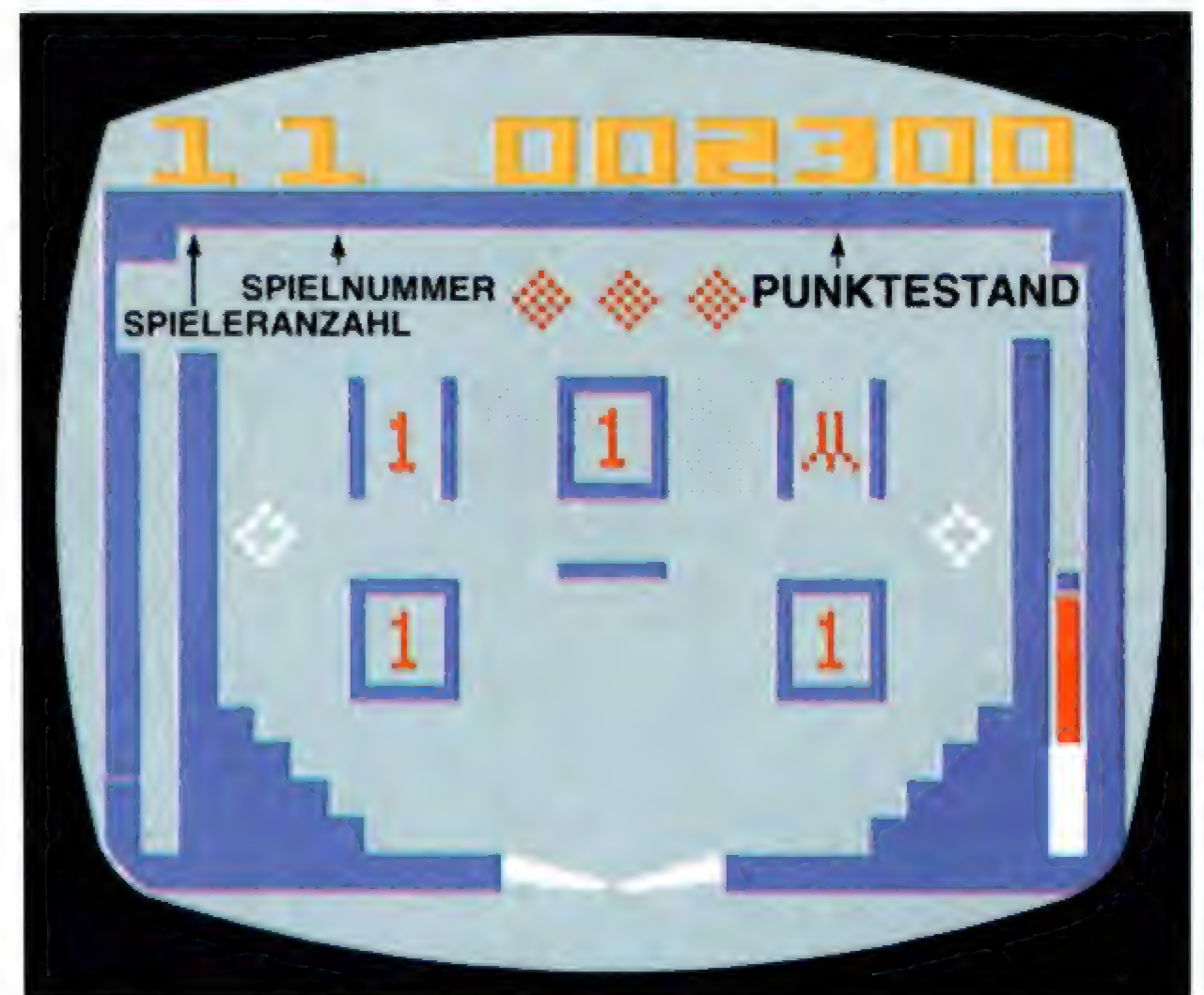


Bild 3

a-Stufe hat zwei Aus-Löcher mehr am unteren Spielfeld. Jeder VIDEO PINBALL Spieler kann sich seine Schwierigkeitsstufe aussuchen. Bei einem Spiel für einen Spieler wird der linke Schwierigkeitsschalter benützt. Bei Spielen für Zwei benützt der linke Spieler den linken, der rechte Spieler den rechten Schwierigkeitsschalter. Die Schwierigkeitsstufen können während des Spieles jederzeit geändert werden.

PUNKTEZÄHLUNG

Jedesmal, wenn der Ball auf eine Zielscheibe, einen Abpraller, Rollover, oder Spinner trifft, erhalten Sie Punkte. Das Spiel ist schnell, und erzielte Punkte werden mit Aktionsakustik untermalt. Gibt's Bonuspunkte, blinkt der Fernsehschirm. Die Spielstandanzeige wird oben

rechts eingeblendet. Bei Spielen für Zwei wird der Spielstand jedesmal angezeigt, nachdem ein Spieler an der Reihe war. Am Ende eines Spiels für zwei Spieler erscheint der Spielstand beider Spieler abwechselnd am Bildschirm oben.

Punkte werden folgendermaßen erzielt: (Siehe Abbildung 4)

SPINNER

1 Punkt, wenn der Ball einen Spinner trifft.


ABPRALLER

100 mal den augenblicklichen Wert. Der Wert im Abpraller erhöht sich jedesmal, wenn alle rautenförmigen Zielscheiben umgefallen sind.

UMGEFALLENE ZIELSCHEIBEN

100 Punkte, wenn eine Zielscheibe fällt.

ATARI ROLLOVER

100 Punkte; nachdem Sie vier Mal ATARI Rollover getroffen haben, erhalten Sie einen Freiball. Nach jedem Rollover erhöht sich der Bonusmultiplikator um eins. In jeder Runde kann nur ein Freiball ausgegeben werden. Die Anzahl der ATARI Rollover-Treffer wird für jeden Treffer durch ein  am unteren Rand des Bildschirms angezeigt.

ROLLOVER LINKS

100 Punkte für jedes Rollover. Mit jedem Treffer erhöht sich der Wert um Eins. Geht der Ball aus, erhalten Sie 1000 Punkte

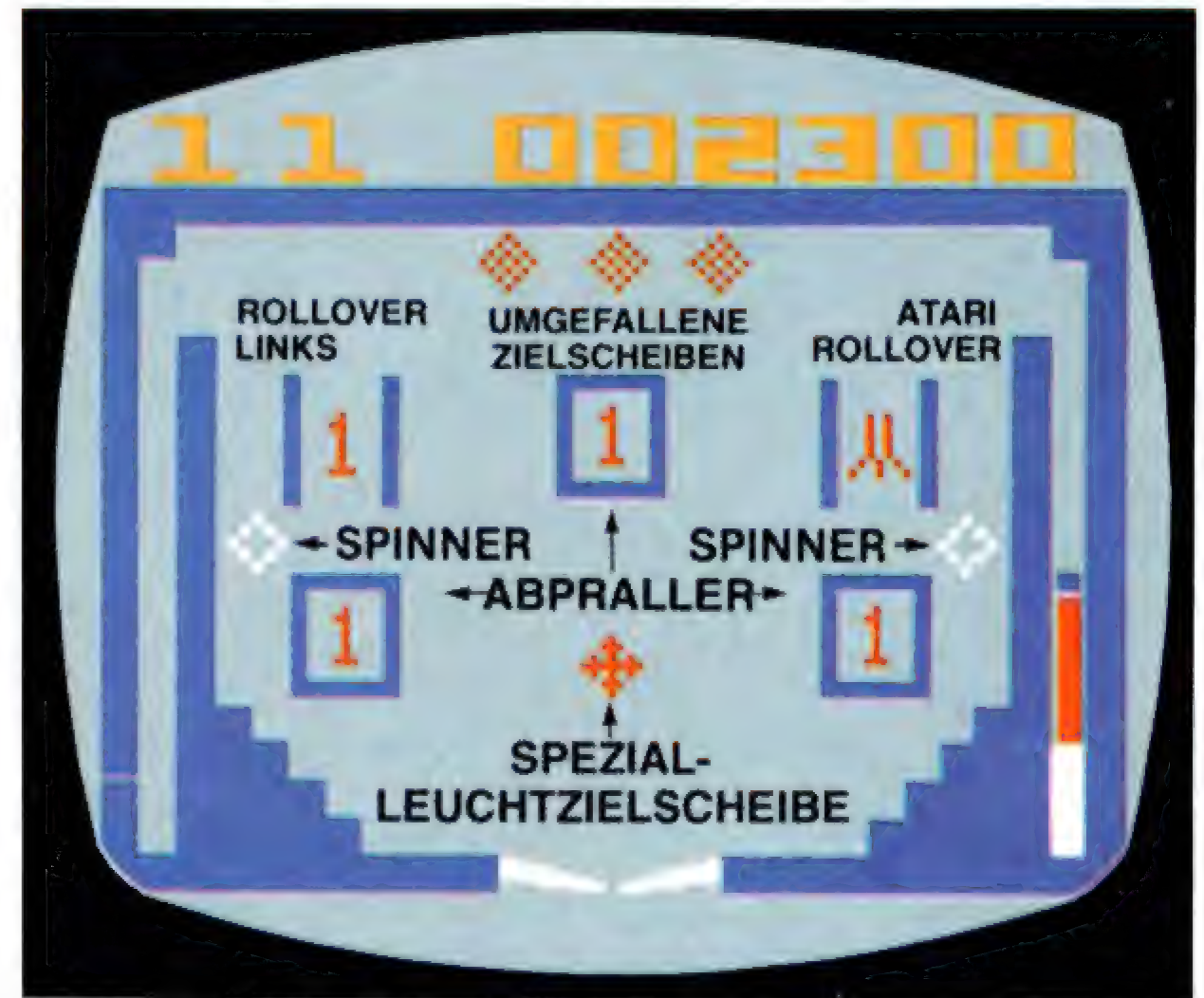


Bild 4

jedesmal, wenn ein Rollover eintritt (bis zu 4000 Punkte).

SPEZIAL-LEUCHTZIELSCHEIBE

Diese Zielscheibe leuchtet nur vier Sekunden auf. Sie befindet sich zwischen den beiden unteren Abprallern. Wird sie getroffen, leuchtet sie auf, und Sie erhalten 1000 Punkte.

Der Bonusmultiplikator summiert am Ende einer Runde.

Diese Schneltpunktezahlung wird von einem schwirrenden Geräusch begleitet. Haben Sie eine Million Punkte erreicht, rollt die Anzeige durch und fängt neu an. Selbstverständlich verlieren Sie die restlichen 999999 Punkte nicht; sie bleiben Ihnen erhalten.

SPIELVARIATIONEN

VIDEO PINBALL besteht aus vier aufregenden Spielen: zwei Spiele für einen, und zwei Spiele für zwei Spieler. Hier die Varianten:

SPIEL 1 ist für einen Spieler. SPIEL 1 enthält "Rempeln". "Rempeln" Sie zu stark, verlieren Sie nicht nur den Ball (TILT), sondern auch alle Freibälle. Während SPIEL 1 werden die Abprallwerte über das ganze Spiel hinweg gespeichert.

SPIEL 2 ist eine Version von SPIEL 1 für zwei Spieler. Jeder Spieler spielt eine Runde mit einem Ball. Die Runde ist zu Ende, wenn der Ball aus geht. Nach jeder Runde erscheint der Punktestand des jeweiligen Spielers oben am Bildschirm. Der linke Spieler fängt immer an.

SPIEL 3 ist ein Spiel für Einen, ähnlich SPIEL 1, jedoch ohne gespeicherte Abprallerwerte. Mit jedem Ball werden die Abprallerwerte neu gesetzt. SPIEL 3 ist etwas schwieriger als SPIEL 1. Als eine wirkliche Herausforderung versuchen Sie SPIEL 3 mit der Schwierigkeitsstufe a zu spielen!

SPIEL 4 ist eine SPIEL 3-Version für zwei Spieler. Jeder Spieler spielt eine Runde mit je einem Ball. Die Runde ist beendet, wenn der Ball ausgeht. Nach jeder Runde erscheint der Punktestand des jeweiligen Spielers. Wie bei SPIEL 2 beginnt der linke Spieler das Spiel.

NÜTZLICHE TIPS

TILT

"Tilt" wird durch zu starkes "Rempeln" hervorgerufen. Tritt Tilt auf, wird die obere Hälfte des Bildschirms rot, die Flipper unbeweglich, Sie können keine Punkte erzielen, und der Ball läuft aus. Wurde vor "Tilt" ein Freiball erspielt, verlieren Sie ihn. Der Bonus des linken Rollover bleibt Ihnen erhalten.

REMPELN

"Rempeln" kann sich als hilfreich erweisen, wenn Sie den Ball nicht

verlieren wollen. Kommt der Ball zu nahe an ein Loch, können Sie "Rempeln" und verhindern, daß der Ball in Aus-Loch rollt. "Rempeln" Sie den Ball, indem Sie den roten Knopf halten, und der Steuerknüppel in die gewünschte Ballrichtung bewegen. Auch um Punkte zu erzielen, können Sie "Rempeln" anwenden, indem Sie den Ball auf Rollover oder eine Zielscheibe lenken.

BANK SHOT

Bewegen Sie die Flipper und manövrieren Sie den Ball so auf

ein Spielfeldziel (Abpraller, Rollover, etc.), daß er davon abprallt, und auf eine bestimmte Zielscheibe zusteuert.

AUSLÖSER

Experimentieren Sie mit dem Auslöser. Versuchen Sie ihn halb, oder ganz, oder irgendwo

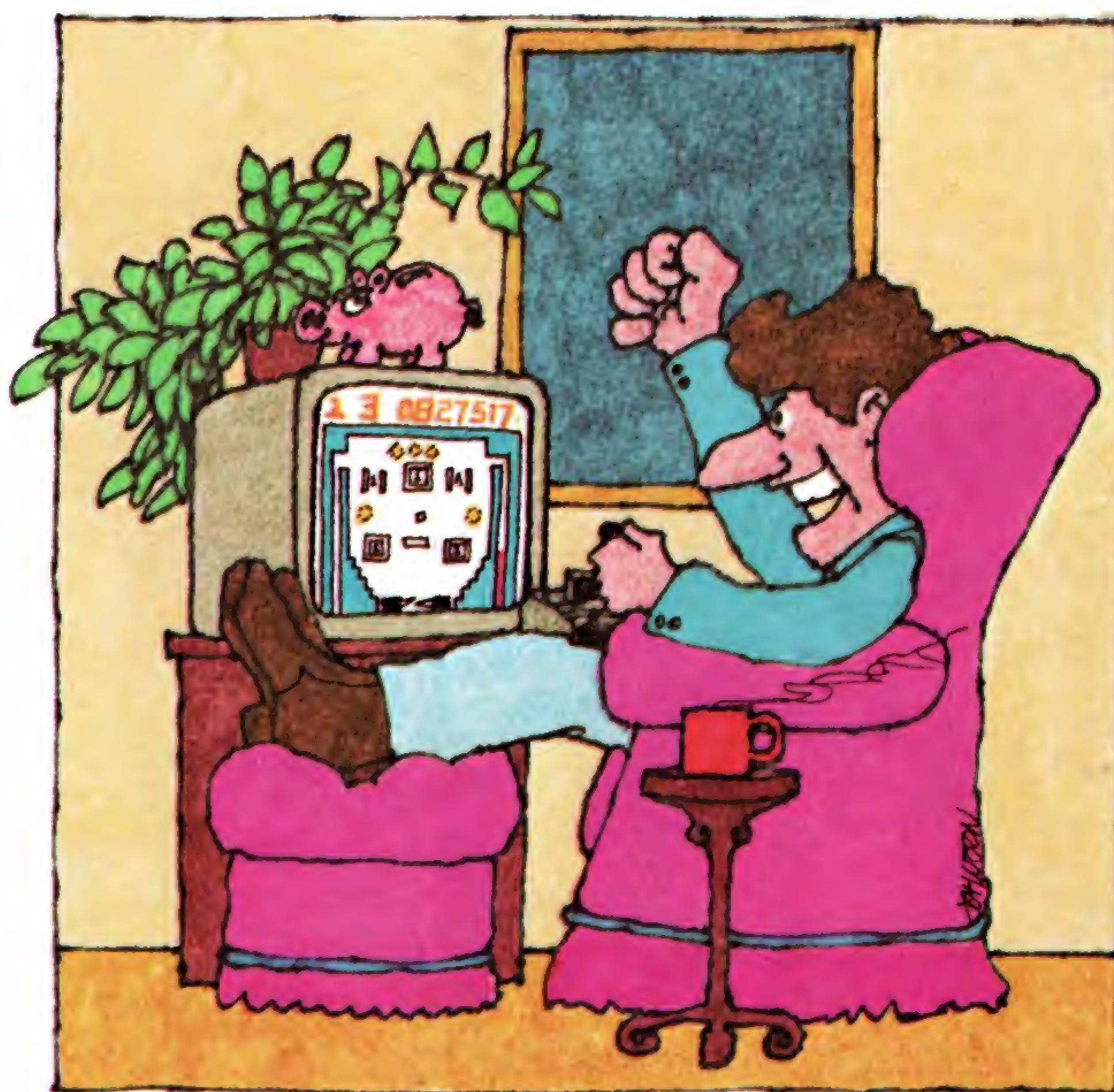
dazwischen zu spannen. Möglicherweise finden Sie, daß Sie den Ball in einer bestimmten Auslöserstellung besser steuern können. Manchmal wird durch eine Kombination von Auslöser- und Remplerstellung der Ball in die Richtung eines ATARI Rollover geschossen.

4 VIDEO GIOCHI

VIDEO PINBALL™

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (**power**) sia (**off**) quando si inserisce o si toglie un Game Program™ cartridge. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer System™ game ATARI®.

INTRODUZIONE



Quanti di voi hanno sempre desiderato di essere un mago del pinball? Sarebbe una scommessa vinta sostenere che i posti dove vi recavate fino ad oggi a giocare a pinball non erano abbastanza comodi per voi. Bene, rilassatevi. Dal momento che siete stati abbastanza saggi da comperare questo programma gioco ATARI® non avrete più da preoccuparvi perchè in qualsiasi posto voi sarete si creerà la stessa atmosfera.

Il **VIDEO PINBALL™** possiede la sfida e l'eccitazione che voi provate nelle sale da gioco senza lo spiacevole compito di giocarlo in quartieri affollati, offrendovi

invece la comodità e il benessere di casa vostra.

Cosa potrebbe chiedere di più un'entusiasta del Pinball? Anche se voi siete dei maghi del Pinball non pensate di dominare il gioco in un attimo. Ci sarà un momento, prima della vostra azione, nel quale dovrete concentrarvi, dopodichè sarete in piena "forma."

Solo nel caso voi siate una recluta di Pinball, c'è solo una cosa che dovete sapere. State per innamorarvene. Voi potrete essere stati lontani per tanto tempo dalle più tradizionali sale da gioco del Pinball ma ora state per capire il

perchè molta altra gente è diventata quasi maniaca seguendo le regole del Pinball. In realtà voi probabilmente vi appassionerete in

meno di venti minuti. Allora . . . fate un respiro profondo, accendete il gioco e immedesimatevi nella partita.

OBBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è quello di mantenere la pallina in campo il più a lungo possibile, segnando così il maggior numero di punti.

Il Pinball è uno dei più seguiti sports da casa in aumento. E' provvisto di molte forme di divertimento, incluse, competizione, sfida, l'eccitazione e la stimolazione. Il **VIDEO PINBALL™** è un gioco di abilità e di fortuna; come la grande gamma di giochi di Pinball, completa di suoni e colori luminosi che preparano l'umore alla sfida definitiva di pinball.

All'inizio ogni giocatore ha a disposizione 3 palline. Ogni volta che si colpisce il Marchio ATARI per 4 volte, si ha diritto a una pallina extra. La pallina extra è indicata con una grande X in fondo allo schermo (vedi fig.1). Per giocare al **VIDEO PINBALL** si richiede abilità nel controllare i flippers, situati sul fondo nel centro dello schermo. Quando la palla cade sul fondo del campo, potete rilanciarla usando i flippers. I flippers sono manovrati con il vostro comando a leva. E' compito vostro guidare la pallina dentro il campo colpendo bumpers,

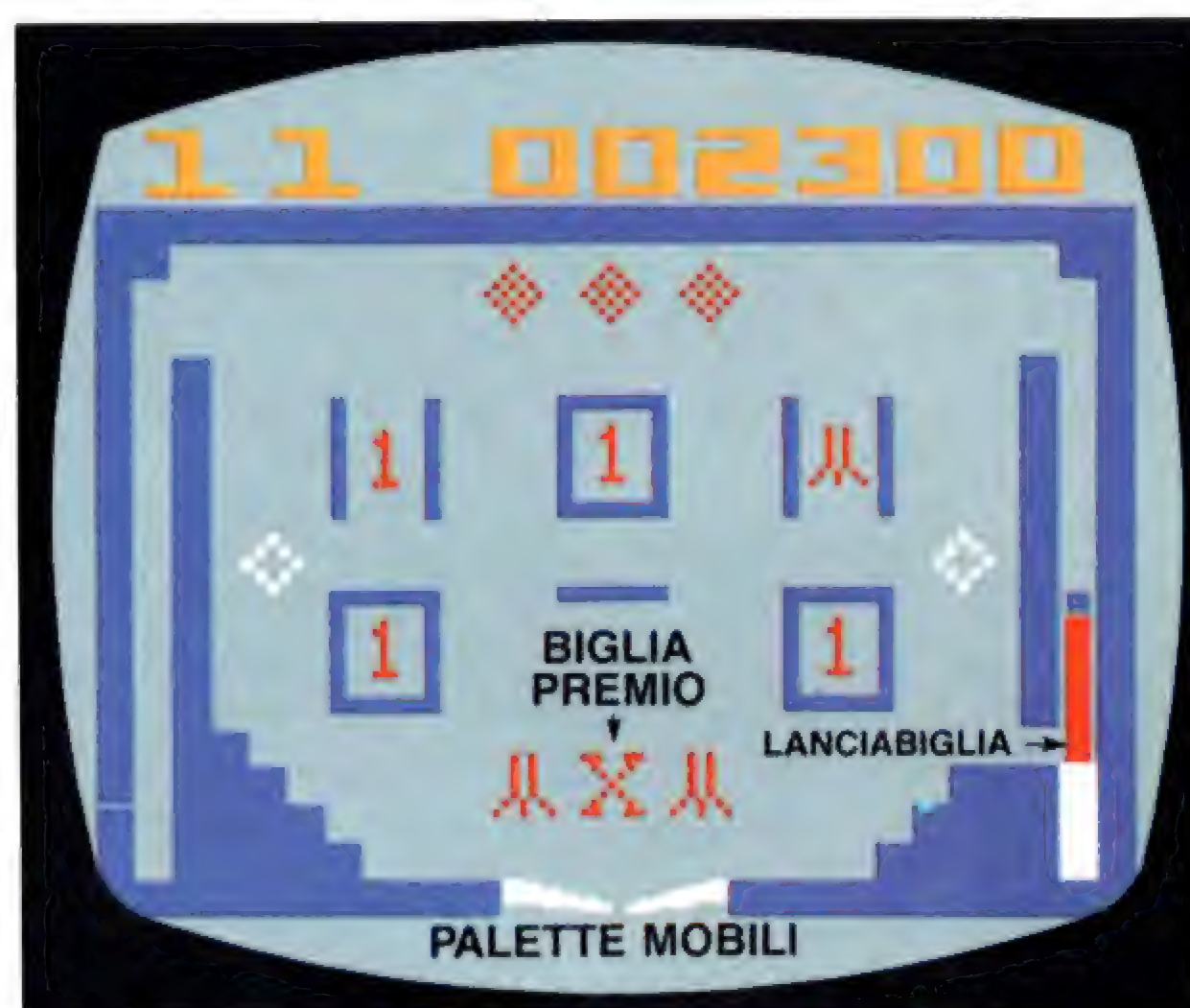


Figura 1

spinners, targets e rollovers per guadagnare punti. Usare il vostro comando a leva per respingere la palla, ma non colpitela troppo perchè potrebbe causare il TILT. Se il gioco va in tilt, la vostra pallina non guadagnerà punti e ogni pallina extra guadagnata sarà persa. (Vedere consigli utili per saperne di più sui colpi e sui tilt.)

USO DEI COMANDI

Usare i comandi a leva con questo gioco programmato ATARI®. Accertarsi che i comandi siano saldamente collegati al Computer System. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra guardando il teleschermo. Usare il comando sinistro per i giochi a un giocatore. Guardare la sez. 3 del vostro manuale per ulteriori informazioni.

Usare il comando a leva per muovere i flippers. Spostare il comando a leva verso destra per muovere il flipper destro, verso l'alto e verso sinistra per muovere il flipper sinistro verso l'alto. Manovrare il comando a leva verso l'alto per spostare entrambi e allo stesso tempo i flippers (vedi fig. 2).

Usare il vostro comando a leva per iniziare il gioco. Spingere il comando in basso verso di voi per caricare la molla che mette in gioco la pallina. Schiacciare il bottone rosso del comando per ottenere il lancio della palla in campo. Potete anche usare il vostro comando a leva per "colpire" o dare alla palla una "mossa Inglese." "Colpire" o "muovere la palla all'Inglese"

significa forzare la palla a seguire una certa direzione. Per fare questo, tenete il bottone rosso schiacciato mentre spingete la leva del comando nella direzione che volete che la palla assuma. Tutti i giochi vi permettono di colpire in questo modo la palla (Vedere la variazione-gioco per ulteriori spiegazioni).

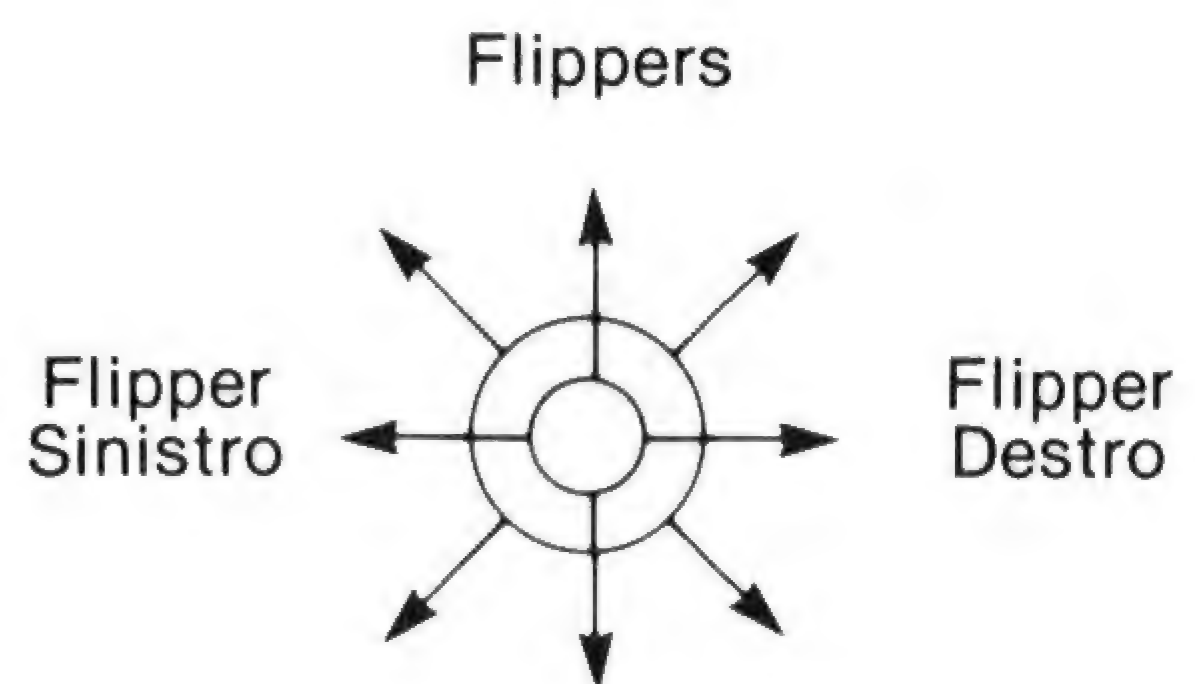
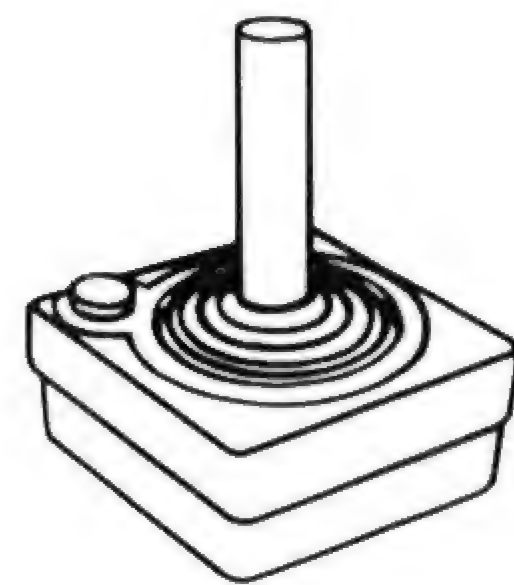


Figura 2

COMANDI DELLA CONSOLE

Per selezionare un gioco del VIDEO PINBALL, spingere verso il basso il commutatore selezionagiooco.

Il numero del gioco appare sulla destra del numero del giocatore. (Vedi fig. 3 per il numero del gioco e il numero dei giocatori.) Quando avete selezionato il gioco, abbassate il commutatore azzeramento gioco e incominciate a giocare. Ogni volta che abbassate il commutatore di azzeramento il gioco inizia da capo.

Quando il gioco è iniziato, il numero del giocatore e il numero della palla appaiono sullo schermo alla sinistra del punto.

COMMUTATORI DI DIFFICOLTÀ

Il VIDEO PINBALL vi offre due livelli di difficoltà—**a** e **b**. Il livello **a** è per giocatori esperti, meglio conosciuti come i maghi del pinball. Il livello di gioco **b** è per giocatori esordienti o principianti. Il



Figura 3

livello di gioco **a** ha in fondo al campo due canali extra di uscita. Ogni giocatore di Pinball può scegliere il suo livello di difficoltà. In un gioco **a** un giocatore usare il commutatore sinistro di difficoltà. Per giochi a due giocatori, il giocatore sinistro usa il commutatore sinistro di difficoltà; il giocatore destro usa il commutatore destro di difficoltà. I livelli di difficoltà possono essere cambiati anche durante il gioco.

PUNTEGGIO

Segnate punti ogni volta che la vostra pallina colpisce targets, bumpers, rollovers o spinners. Il punteggio sale rapidamente e lo sentirete da speciali suoni elettronici appena i punti vengono segnati. Quando il bonus punti

viene colpito, apparirà una luce flash sul video. I punti appaiono sulla parte superiore destra dello schermo. Nei giochi per due giocatori, il punteggio di ogni giocatore appare al suo turno.

Alla fine del gioco a due giocatori appaiono alternativamente entrambi i punteggi dei giocatori in alto sullo schermo. I punti sono segnati come segue (vedi fig. 4).

SPINNERS

1 punto ogni volta che la palla colpisce lo spinners.

BUMPERS

100 volte il valore corrente. Il valore nel bumper aumenta ogni volta che tutti i piccoli bersagli romboidali vengono colpiti e abbattuti.

BERSAGLI A GOCCE ROMBOIDALI

Ogni qualvolta che si colpisce un rombo si guadagnano 100 Punti.

MARCHIO ATARI

100 punti; se colpirete il bersaglio con il marchio ATARI quattro volte, riceverete una pallina extra.

Ogni volta che lo compirete, il bonus moltiplicatore aumenta di uno. Ad ogni turno può essere assegnato solo una pallina extra. Il numero dei marchi ATARI colpiti è indicato in fondo allo schema con una A per ogni colpo.

BERSAGLIO DI SINISTRA

100 punti ogni volta che lo si colpisce. Il suo valore aumenta di uno con ogni colpo. Quando la

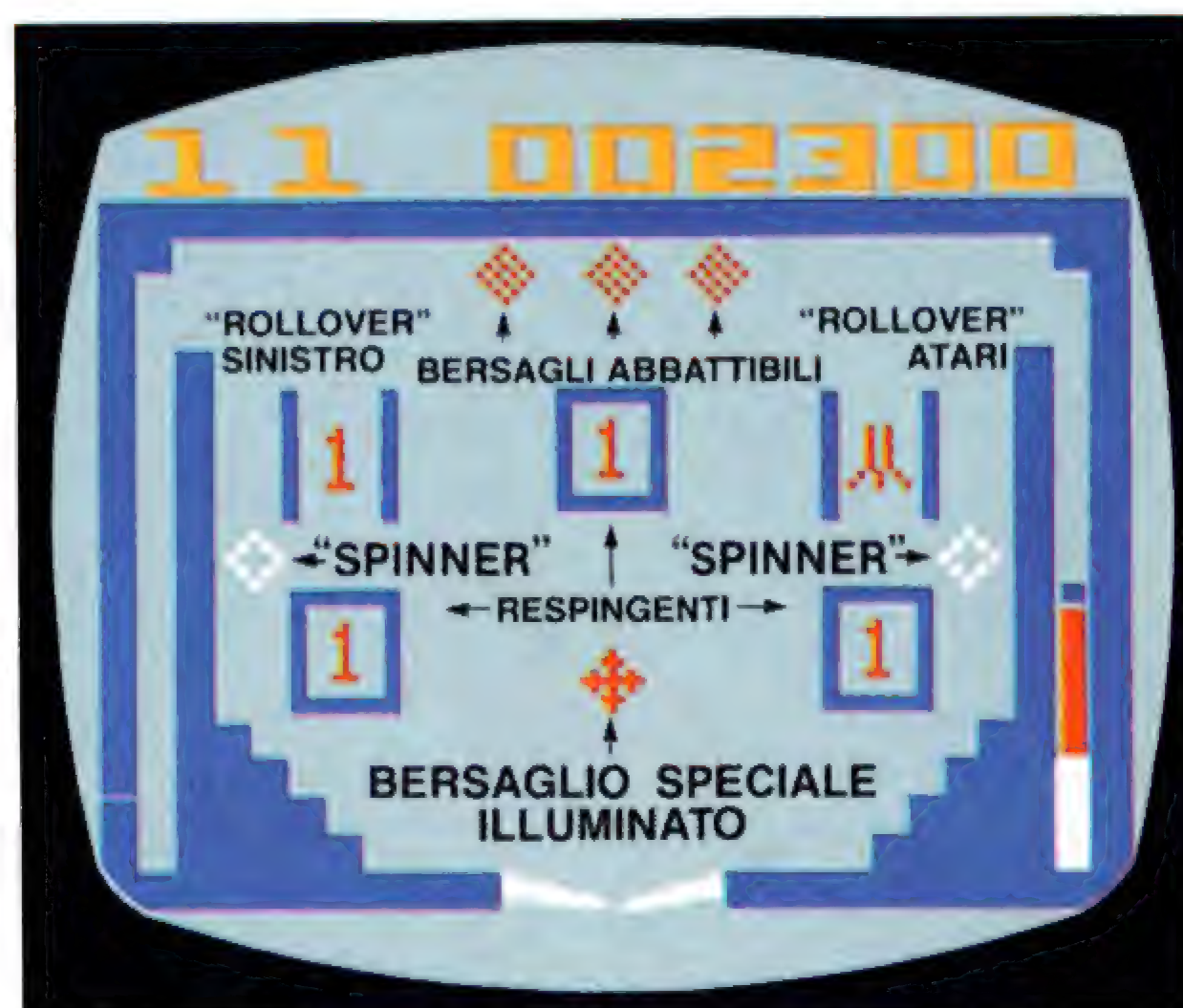


Figura 4

pallina esaurisce, ricevete 1000 punti per ogni volta che ha colpito il bersaglio (fino 4000 punti).

BERSAGLIO ILLUMINATO SPECIALE

Questo bersaglio si illumina solo per pochi secondi. E' situato tra i due bumpers più bassi. Ogni volta che viene colpito appare una luce flash sullo schermo e il punteggio sale di 1000 punti. Il bonus moltiplicatore viene concesso alla fine di un turno. Questo rapido punteggio è accompagnato da un tipico ronzio. Quando avete guadagnato un milione di punti, il punteggio viene azzerato e si ricomincia da capo. Quando avviene questo, non perdete i 999999 punti supplementari, perchè rimangono parte del vostro punteggio.

VARIANTI DI GIOCO

Il VIDEO PINBALL possiede quattro varianti di gioco entusiasmanti. Ci sono due giochi per un giocatore e due giochi per due giocatori. Le varianti sono:

GIOCO 1 per un giocatore. Il gioco 1 vi permette di colpire la palla. Se colpirete troppo forte questo vi causerà la perdita della palla (TILT) e di ogni pallina extra. Durante il Gioco 1 i valori dei bumper sono accumulati per un gioco completo.

GIOCO 2 è per due giocatori, ma ha le stesse caratteristiche del GIOCO 1. Ogni giocatore ha un turno, con una pallina per volta. Il turno dura finchè la pallina rimane in campo. Il punteggio di ogni giocatore appare ad ogni turno in alto allo schermo. Il giocatore di sinistra è sempre il primo ad iniziare il gioco.

GIOCO 3 è per un giocatore ed è simile al GIOCO 1 tranne che per i valori del bumper, i quali non sono cumulabili. I valori del bumper ripartono dalla cifra iniziale con ogni nuova pallina. Il GIOCO 3 è leggermente più difficile del GIOCO 1. Per una vera sfida, provate a giocare il GIOCO 3 con il livello di difficoltà a.

GIOCO 4 per due giocatori è la versione a due del GIOCO 3. Ogni giocatore ha un turno con una pallina per volta. Il turno dura finchè la pallina rimane in campo. Il punteggio di ogni giocatore appare ad ogni turno in alto allo schermo. Come nel GIOCO 2, il giocatore sinistro inizia il gioco per primo.

CONSIGLI UTILI

TILT

Il tilt è causato da un colpo troppo forte dato alla palla. Quando accade il tilt, la parte alta dello schermo della televisione assume un colore rosso, i vostri flippers sono bloccati, non potete segnare punti e infine la pallina è persa. Se avete guadagnato la pallina extra prima del tilt, la perdete. Nondimeno perdete il bonus guadagnato dal rollover sinistro.

LA SPINTA

Dare un colpetto può essere molto utile nel prevenire la perdita della palla. Se la pallina va troppo vicino ad un canaletto, potete prevenire la caduta dando un piccolo colpetto alla pallina. Colpite la palla tenendo premuto il pulsante rosso mentre spostate la leva nella direzione che volete che la palla assuma. Potete anche usare un colpo per guadagnar punti spingendo la palla verso un rollover o un bersaglio.

STOPPAGGIO DELLA PALLA

Quando la palla è in prossimità dei flippers, alzare gli stessi per rallentare la sua corsa, fino quasi a fermarla sull'estremità esterna di uno di essi. Quindi rilasciando lentamente il flipper la si potrà posizionare per un tiro diretto ad un bersaglio ben preciso (bumpers, rollovers, etc.).

SPINTA INIZIALE

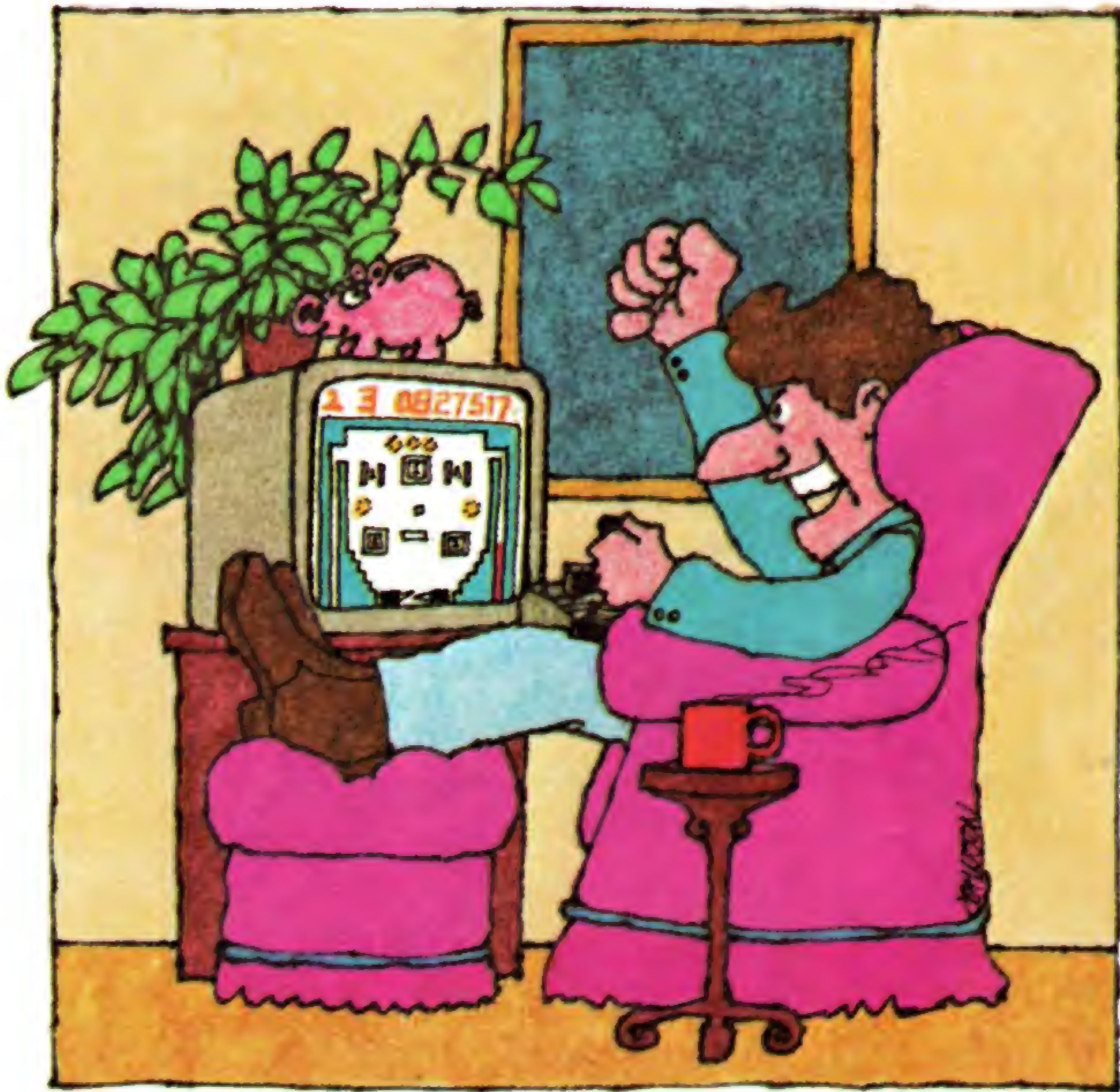
Provate ad esercitarvi con la molla, arretrandola ad ogni tiro sempre di più. Potrete avere un miglior controllo sulla pallina con una particolare disposizione della molla. Qualche volta una particolare posizione della molla accompagnata dal colpo, vi aiuterà a spingere la pallina verso il marchio ATARI.

4 JUEGOS VIDEO

VIDEO PINBALL™

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (**power**) de la consola, moviéndolo a la posición (**off**) al introducir o retirar un Game Program™ cartridge. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ game de ATARI® .

INTRODUCCION



¿Cuántos de Vds. han anhelado tener un juego de pinball? Lo cierto es que alguno de los lugares en los que ha tenido Vd. que ir para jugar un juego de pinball no le fueron muy agradables. Bien en ese caso relájese. Desde el momento en que ha sido lo suficientemente inteligente para invertir en este VIDEO PINBALL™ de ATARI,® ya nunca tendrá que molestarse más en ir a lugares con ese tipo especialmente desagradable de atmosfera.

VIDEO PINBALL,™ tiene el atractivo y la excitación de los juegos standard de pinball, pues Vd. no tiene ni idea de lo complejo que es. No solo se evita la

desagradable tarea de llenar los boquetes en una hambrienta maquina, sino que además pone el confort y el ambiente de su hogar. ¿Que más pueden pedir los entusiastas del pinball? Y en lo que respecta a sus juegos de pinball, no piense que puede manejarlo como si tal cosa fuera. Solo bastará un instante para que sus antiguos records se columpien en el vacío.

En el caso que sea un tramposo del pinball, solo hay una cosa que necesita saber. Vá a acabar amándolo. Puede que en el pasado halla acabado hastiado saliendo de los lugares más tradicionales donde se juega al pinball,

pero ahora va Vd. a ver que cantidad de gente se haya atacada también por la "locura del pinball." De entrada le podemos decir como algo sobradamente comprobado que probablemente tardará en coger la fiebre solo, unos veinte minutos después de haber empezado a jugar.

Así pues llena con una amplia inspiración tus pulmones, levanta tu estereo y sumergete en el VIDEO PINBALL. Una cosa más. Abre en tu banco una cuenta especial para todas las monedas que vas a ahorrarte.

OBJETO DEL JUEGO

El objeto del juego es mantener la bola en juego tanto como sea posible y marcar tantos puntos como se pueda.

Pinball es uno de los juegos de interior que está experimentando un crecimiento más acentuado. De él se pueden obtener muchas formas de entretenimiento, dentro del cual se incluye las competiciones, los desafíos, la excitación y la simulación. EL VIDEO PINBALL DE ATARI, le ofrece a Vd. la calidad de un juego auténtico de pinball en su propio hogar.

EL VIDEO PINBALL™ es además un juego donde se conjugan la habilidad y la suerte. Es como el pinball más completo de salón, una combinación de los sonidos más atractivos y los colores más brillantes que adecúan el humor ante el desafío del VIDEO PINBALL más completo.

Cada jugador inicia el juego con tres bolas. Cada vez que golpea el cilindro ATARI cuatro veces Vd. obtiene una bola extra. Esta bola

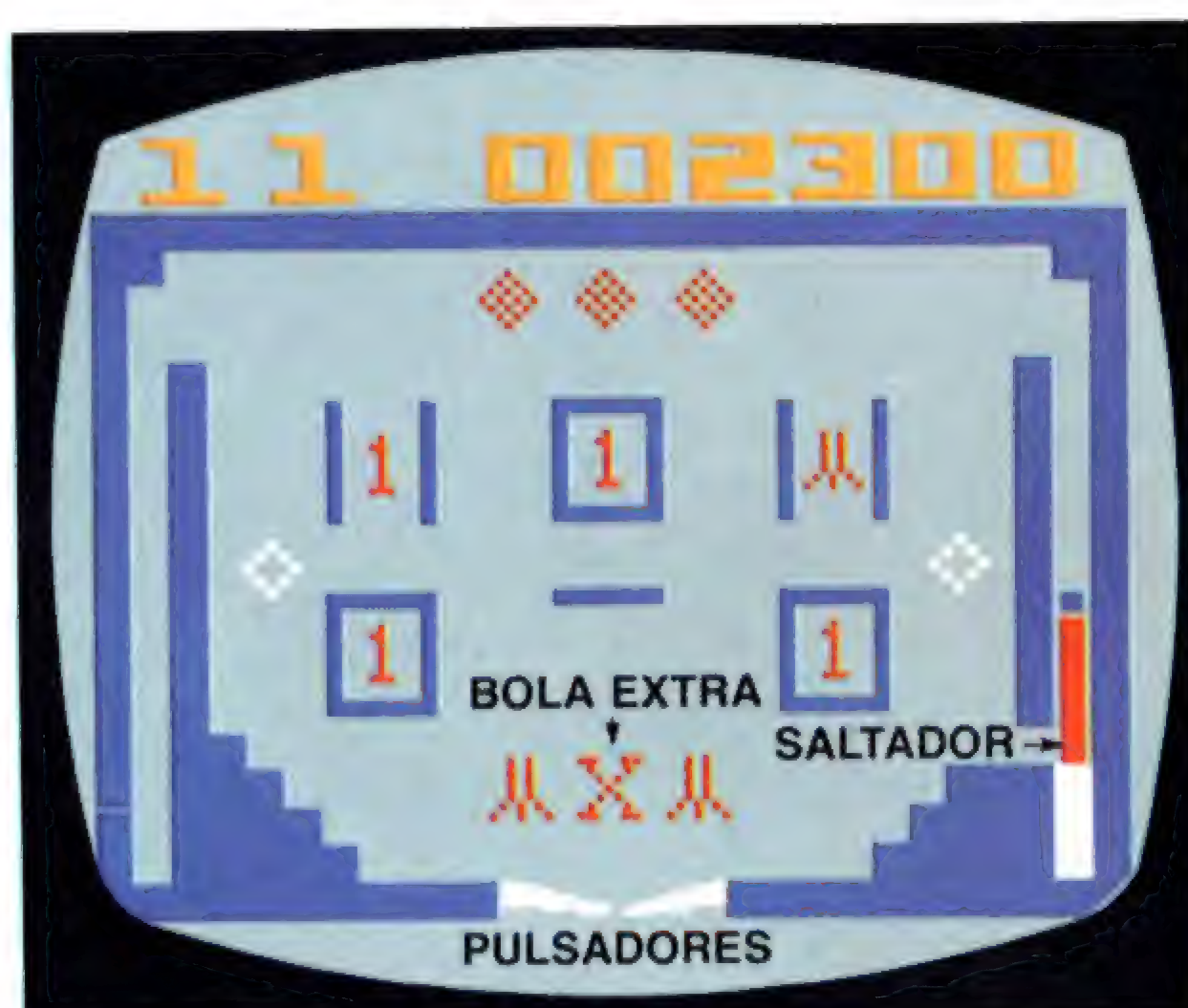


Figura 1

extra se ve indicada en el campo de juego por una "X", y aparece al fondo del mismo. (Para más explicación vea la figura 1). El juego del VIDEO PINBALL requiere un cuidadoso control de los pulsadores de la bola que se hallan en la parte más baja del campo de juego, en el centro del mismo. Cuando las bolas caen al fondo del campo de juego, Vd. las devuelve al terreno de juego por medio de los pulsadores. Estos pulsadores se controla por medio

de los Mandos de Control de Palanca. Su trabajo consiste en guiar a la bola por el campo de juego impactando, sorteando, haciendo blanco y tocando los obstaculos para marcar puntos.

Use sus Mandos de Control de Palanca para "rozar" la bola, pero

no "roce" demasiado pues en ese caso la "descentrará" y si Vd. "descentra" el juego, su bola no marcará mas puntos, ni Vd. podrá obtener ninguna bola mas extra. (Para mas detalle vease Sugerencias Utiles en donde se podrá aprender mas acerca de "roces" y "descentrados.")

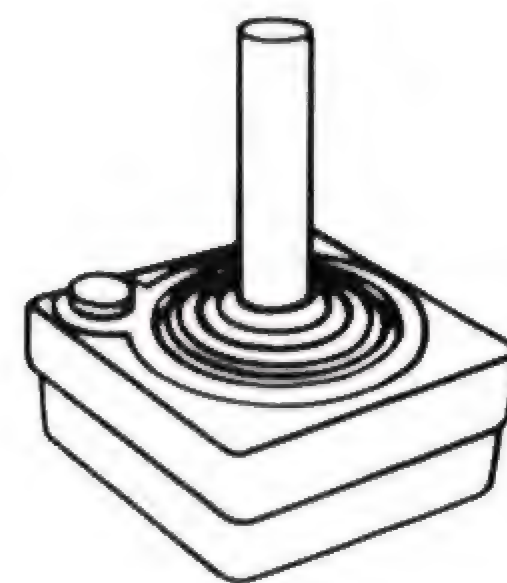
USO DE LOS CONTROLES

Use su Control de Palanca para inciar el juego. Atraiga la Palanca hacia Vd. para traer el muelle hacia adentro. Presione el boton

Asegurese de introducir profunda y firmemente los terminales de los cables de los controles en sus terminales en la parte posterior de la consola de su VIDEO JUEGO ATARI.

Coja los controles con el boton rojo a la izquierda, hacia la pantalla de su televisor. Vea su Manual de Instrucciones para mas detalles. Use el control de Palanca Izquierdo para juegos de un solo jugador.

Use el Mando de Control de Palanca, para mover sus pulsadores. Mueva el Control de Palanca, para la derecha para mover el pulsador de la derecha hacia arriba, y para la izquierda para mover el pulsador izquierdo hacia arriba. Mueva el Control de Palanca hacia arriba para mover ambos pulsadores al mismo tiempo (Vea para mas detalle la figura 2).



AMBOS
PULSADORES

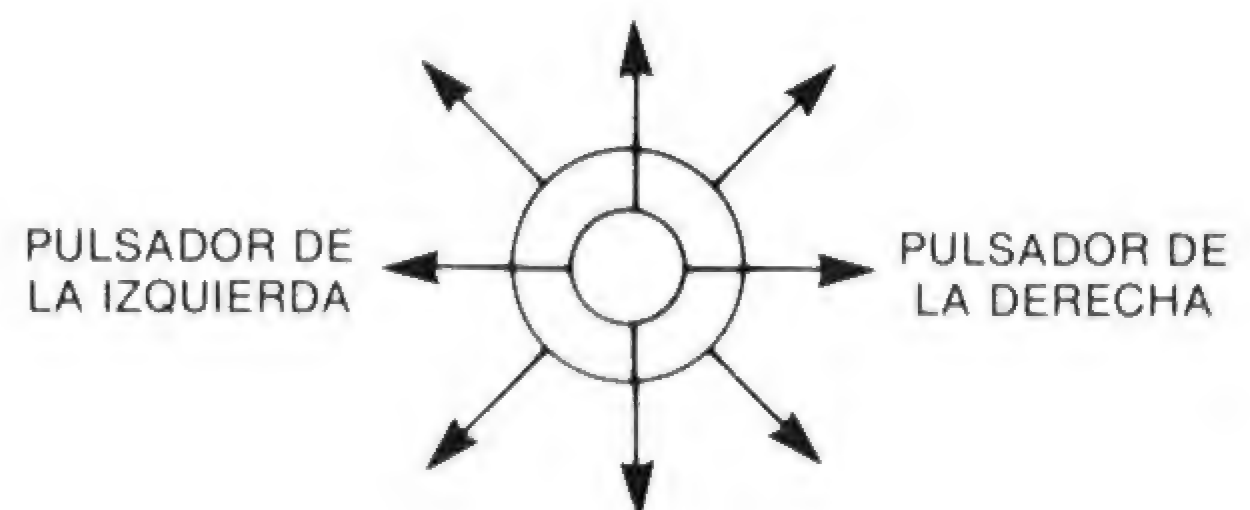


Figura 2

rojo del control para disparar la bola en el campo de juego.

Tambien puede usar su Control de Palanca para "rozar" o "dar efecto" a la bola; "dar efecto" supone forzar a la bola a que vaya

en una direccion determinada, para conseguir esto debe mantener pulsado el boton rojo mientras empuja el Mando de

Palanca en la direccion deseada. Todos los juegos te permiten "rozar" la bola. (Para mas detalle vease Variaciones de Juego.)

CONTROLES DE LA CONSOLA

Para seleccionar un VIDEO PINBALL concreto en un determinado nivel de juego, presione hacia abajo la clavija de seleccion de juego de la consola.

El numero de jugadores que pueden intervenir en cada juego, aparecerá en el angulo superior izquierdo de la pantalla de television. El numero de juego aparecerá por contra, en el angulo superior derecho de la pantalla de su televisor. (Vea en la figura tres como aparecen el numero de jugadores y el numero de juego.)

Cuando Vd. haya seleccionado el nivel de juego en el que desee jugar, presione hacia abajo el interruptor de inicio de la accion.

Cada vez que se presiona el interruptor de inicio de juego, el juego torna a comenzar, el numero del jugador y el numero de bola aparece en la parte superior izquierda del marcador.

INTERRUPTORES DE DIFICULTAD

El VIDEO PINBALL le ofrece dos niveles de dificultad- el a y el b. El nivel a es para jugadores de pinball expertos, conocidos tambien como magos del pinball. El nivel b es para los jugadores



Figura 3

que estan empezando o son novicios. El nivel a tiene dos boquetes extra al fondo del campo de juego. Cada jugador de VIDEO PINBALL puede escoger su propio nivel de dificultad. En los juegos en los que juega un solo jugador, use el conmutador de dificultad izquierdo. En juegos de dos jugadores, el jugador de la izquierda usa el conmutador de dificultad izquierdo, y el de la derecha el conmutador de dificultad derecha. Durante la partida, se pueden cambiar los niveles de dificultad a gusto de los jugadores.

PUNTUACION

Vd. marca puntos cada vez que su bola incide sobre los obstaculos que hay en el campo de juego, haciendo diana en los mismos. La puntuacion es rapida, y Vd. escuchará el sonido electronico caracteristico cuando se hayan marcado los puntos. Cuando se marcan puntos especiales, entonces el campo de juego relampaguea en destellos de luz. Los tantos son anotados en el angulo superior derecho de la pantalla de television. En los juegos de dos jugadores, la puntuacion de cada jugador aparece cuando le llega el turno de jugar. Al final de la partida aparecen alternativamente las puntuaciones de los dos jugadores en la pantalla.

Los puntos se ven marcados como sigue: (Vease figura 4)

SPINNERS (ROMBOS)

1 punto cada vez que la bola hace diana en un rombo.

BUMPERS (TOPEs)

Su valor normal es 100 veces. El valor en el interior del BUMPER se incrementa cada vez que todos los diamantes que se hallan en las dianas han sido tumbados.

DIANAS FRONTALES

100 puntos cada vez que se impacta en una Diana Frontal.

TUNEL ATARI

100 puntos; despues de haber impactado en el tunel ATARI

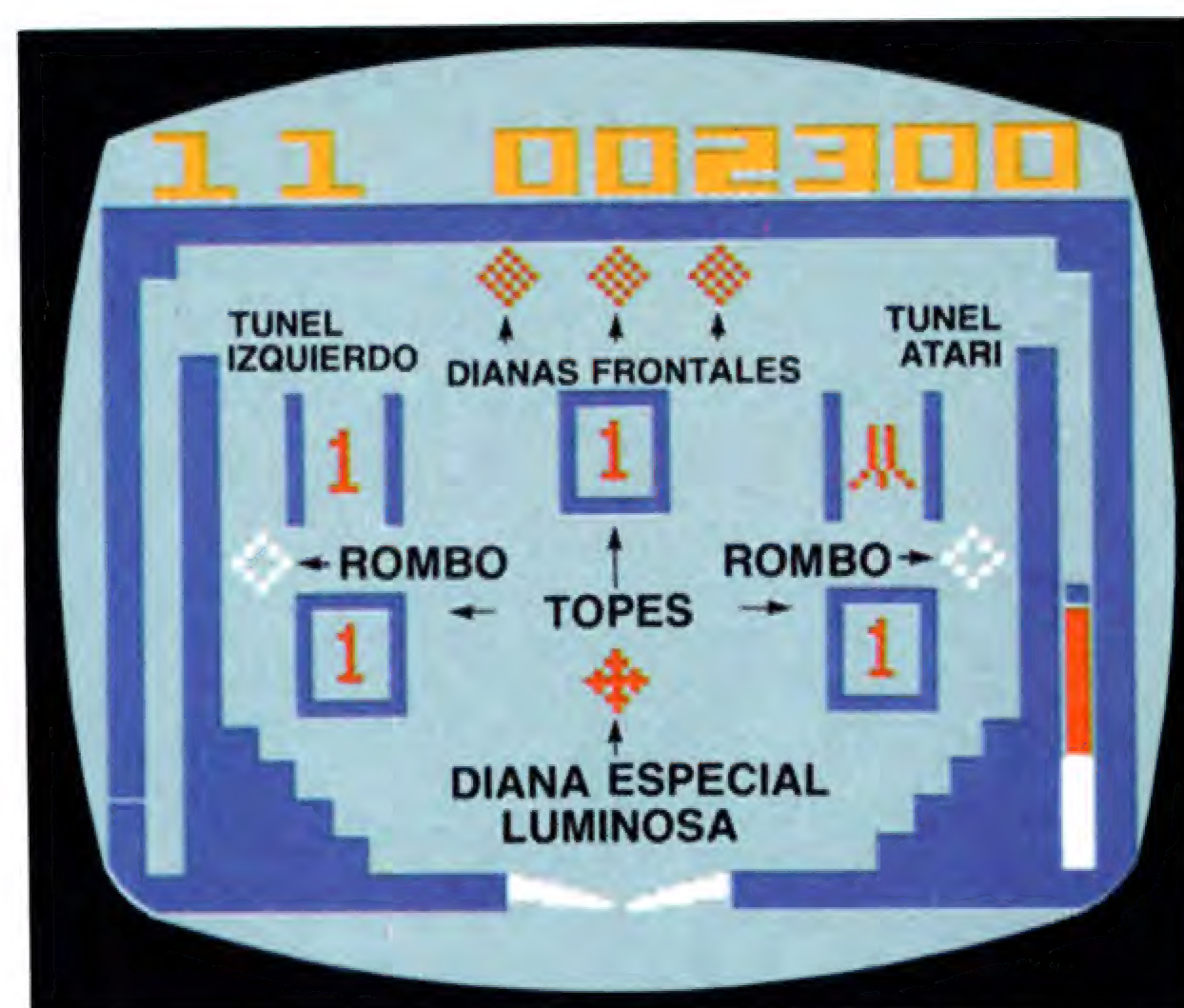


Figura 4

cuatro veces Vd. recibe una bola extra. Cada vez que se pasa a su traves la prima se incrementa en una unidad. Solo se puede obtener una bola extra como recompensa, cada vez. El numero de pasos por este obstaculo se indica al fondo de la pantalla por un Δ cada vez que sucede.

TUNEL IZQUIERDO

Obtiene 100 puntos cada vez que pasa a su traves. Tambien su valor se vé incrementado en una unidad cada vez que hace impacto. Cuando la bola lo cruza Vd. recibe 1.000 puntos cada vez que lo hace (hasta 4.000 puntos).

DIANA ESPECIAL LUMINOSA

Esta diana tiene la particularidad que solo brilla cuatro segundos. Se halla localizada entre los dos bumpers mas bajos. Cada vez que es impactada el campo de juego parpadea con fuertes flashes y Vd. se apunta 1.000 puntos.

Los premios multiples se recogen al final de una vuelta.

Este rapido tanteo se acompaña con un sonido “chirriante”.

Cuando Vd. haya marcado un

million de puntos el tanteador se vuelve a poner automaticamente a cero. Cuando le sucede esto, Vd. conserva esos 999.999 puntos pues permanecen apuntados en su tanteo.

VARIACIONES DE JUEGO

El VIDEO PINBALL TIENE CUATRO excitantes variaciones de juego. Existen dos juegos por cada jugador y dos juegos en los que intervienen dos jugadores. Las variaciones existentes son:

JUEGO 1:

Se trata de un juego en el que solo participa un jugador. El Juego 1 le permite a Vd. “rozar” la bola. Pero demasiado roce trae consigo el que se pierda la bola (Descentrada) y cualquiera bola extra que se tuviera de reserva. Durante el Juego 1, el valor de los Bumpers se acumulan durante todo el juego.

JUEGO 2:

El Juego 2 es una version para dos jugadores del Juego 1. Cada jugador juega alternativamente. Acabandose el mismo cuando se pierde la pelota. La puntuacion de cada jugador aparece en la parte superior de la pantalla al tiempo de jugar este. El jugador izquierdo es siempre el numero uno.

JUEGO 3:

El Juego 3 es un juego similar al Juego 1 excepto que los valores que se obtienen en los bumper no son acumulados. El valor del bumper se pone a cero cuando se saca una nueva bola. El Juego 3 es solo un poco mas cerebral que el Juego 1. Para un desafio autentico trate de jugar al Juego 3 en el nivel de dificultad a.

JUEGO 4

El Juego 4 es una version del Juego 3 pero para dos jugadores. Cada jugador juega alternativamente cada vez. El turno se acaba cuando se le cuela la bola al jugador que en ese momento lo hace. La puntuacion de cada jugador aparece en la parte superior de la pantalla de television al tiempo de jugar este. Como en el Juego 2 el jugador de la izquierda es el que inicia el juego.

SUGERENCIAS UTILES

DESCENTRADA

El descentramiento de la bola es causado por un excisivo "roce" de la misma. Cuando Vd. incurre en una "descentrada", la parte superior del televisor se le vuelve roja. Sus pulsadores se le vuelven congelados, Vd. no puede marcar puntos, y la bola acaba colandose entre ellos. Si Vd. habia ganado una bola extra antes de incurrir en "descentrada", la puede considerar perdida. Pero un mantiene las bonificaciones obtenidas del tunel izquierdo.

ROCE

El roce puede ser una tecnica muy util para recuperar una bola que ya se consideraba perdida. Si la bola ronda demasiado cerca de un hoyo, puede usar un roce para mover y separarla del area de peligro. Roce a la bola manteniendo presionado el boton rojo del Control de Palanca mientras pulsa la palanca en la

direccion en que desea mandar la bola. Tambien puede usar el roce para ayudar a marcar puntos rozando al balon contra las dianas o los tuneles.

TIRO DE CONTENCION


Use los pulsadores para maniobrar la bola de forma que esta se salga de un campo de juego concreto (bumper, tunel, etc) y se mueva a continuacion hacia una diana especifica.

SALTADOR

Experimente con el saltador. Trate de pulsarlo a mitad de camino de su recorrido, o con el muelle a tope, or en un punto intermedio. Encontrará que hay una posicion en la que lo maneja comodamente. A veces una adecuada combinacion del impulso que se le dé al saltador de la bola y al roce, ayudarán a mandarla en direccion del tunel ATARI.

VIDEO PINBALL™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1980 Atari, Inc.